

CYBER STRATEGE
N°18
AVRIL - MAI 2000
39 FF
285 FB
5,95 €
LA REVUE DES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE
NOUVEAUTES
DISCIPLES
TZAR
ANALYSES STRATEGIQUES
AGE OF KINGS
SOLEIL DE TIBERIUM
AGE OF WONDERS
LE CD-ROM GRATUIT
SEPT DEMOS PC dont :
TZAR
DISCIPLES
+ des scénarios inédits pour SPWW2, OAW
+ deux campagnes pour Age of Empires et Starcraft
A LA CONQUÊTE DES ÉTOILES
DEMO INCLUSE
IMPERIUM GALACTICA 2
L 9566 18 39,00 F - RD

# SOMMAIRE

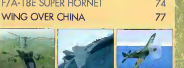
## PRÉSENTATIONS











## LE CD-ROM

Le CD-rom de ce numéro est une véritable corne d'abondance pour les cyberstrateges avec de nombreux scénarios et extensions pour tous

## EN POINTE

TOUTE L'ACTUALITÉ DES JEUX DE STRATÉGIE : les parutions, les infos, les meilleurs produits à venir

Les parutions reprennent à bon rythme, mais le meilleur est toujours annonce pour bientôt. Vivement la suite !







## LE DOSSIER



Portance, decrochage, G negatifs, kezako ? Toutes les bases du combat aerien avec le Flying Officer de Cyber

## ANALYSES



Suite de nos articles de conseils sur l'exceptionnel jeu de Microsoft ou de l'application de la théone des climats à la gestion des peuples dans *Age of Kings*





Quelques judicieux avis sur l'art et la manière de vaincre en multi-joueurs à *Command & Conquer Soleil de Tiberium*. Plus fourbe que l'ordinateur, l'homme est bien l'ultime adversaire



Analyse stratégique complète et conseils tactiques pour ce produit qui concilie agreablement jeu sur carte traditionnel et informatique



Tous les secrets de ce jeu remarquable qui reunit la quintescence de ce qui se fait de mieux dans le genre

Image aimablement fournie par Infogrames


CYBER STRATEGE
N° 18 – Avril – Mai 2000
Directeur de la publication et de la redaction : François Vauvilier
Directeur de la redaction délégué : Jean-Marie Mongin
Rédacteur en chef et directeur du magazine Cyber Stratège : Raphaële Meunier
email : cyberstratege@hotmail.com
Directeur de fabrication : Patrick Leseur
Rédacteur graphiste : Morgan Gillard
Rédaction et graphistes
Principaux collaborateurs
Service commercial et gestion
Service de publicité et promotion
Abonnements, rédaction, publicité
Tél. 01 40.21.18.20
Fax 01 47.00.51.11
Tarif 1 an (6 numéros) France 200 F
Union européenne et autres pays 240 F
Vente en kiosque : par MLP
DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
Editeur responsable pour la Belgique
Numéro de commission paritaire
Reproduction interdite sans accord écrit préalable.
Made in France




# EDITO

## L'Histoire marque une pause

COMMENT ne pas l'admettre ? Le jeu d'histoire informatique n'est pas au mieux de sa forme. Les lecteurs de *CyberStrategе* l'auront ainsi certainement constaté, les articles consacrés aux jeux d'histoire se font plus rares dans nos pages, pour la simple et bonne raison que ces jeux sont de moins en moins nombreux : pratiquement plus de nouveautés, et s'il y en a, elles viennent de quelques editeurs d'outre-Atlantique independants et pratiquement artisans. Quant a nos scenarios et dossiers, ils sont de plus en plus souvent consacres a des « classiques », tels *Steel Panthers* ou *Operational Art of War*, certes fabuleux mais a qui on souhaiterait faire un peu de place pour une nouvelle génération de produits.

Que se passe-t-il donc du côté des éditeurs ? A premiere vue, l'histoire fait recette, il suffit de regarder le succès de produits comme *Pharaon* ou *Age of Kings*. Pourtant, même si d'excellents jeux de strategie paraissent regulierement, les themes veritablement historiques et mettant en scene avec realisme des batailles ou des conflits deviennent de plus en plus rares, le dernier grand jeu paru etant *Close Combat IV*, malheureusement plutôt decevant pour les habitues de la serie.

Il faut d'abord constater que les traditionnels chefs de file du jeu d'histoire connaissent tous une passe difficile. SSI ? Depuis son rachat par Mindscape, lui-même racheté par TLC croque à son tour par Mattel, le spécialiste inconteste du jeu d'histoire informatique, mieux, l'éditeur qui a pratiquement invente le genre, est en panne de productions (voir encadre dans cette rubrique). Talonsoft ? Le vaillant petit nouveau qui avait su reprendre le flambeau il y a cinq ans semble maintenant tourner la page et rentre dans le rang depuis son rachat par Take2 (voir la aussi notre encadre). Microprose ? Même s'il est moins specialisé sur le jeu d'histoire, l'editeur de *Civilization*, aujourd'hui filiale de Hasbro, voit son catalogue maigrir chaque annee et delaisse de plus en plus la veritable strategie.

Cela saute aux yeux avec ces trois exemples, l'industrie du jeu vieo a connu une profonde restructuration, les fusions et rachats se sont multiplies, et ce n'est pas fini (rachat de GT Interactive par Infogrames). La raison en est simple, le jeu video est devenu une industrie qui nécessite de plus en plus de financement... et laisse de moins en moins de place aux erreurs. La production d'un jeu video coûte aujourd'hui tres cher, et dans cet univers impitoyable, les vrais jeux d'histoire ne semblent plus faire recette : trop complexes, peu propices aux effets graphiques, peu attirants pour le grand public. Il est difficile de jeter la pierre aux trois éditeurs que nous avons cite ou aux autres grands du marche. Filiales de grosses structure qui attendent des retours sur investissement, ces éditeurs ont un peu perdu leur âme tandis que leurs fondateurs gagnaient beaucoup d'argent... ou sauvaient leur boite ! C'est la loi du marché, mais heureusement il y a encore quelques raisons de garder espoir.

Tout d'abord, le flambeau du jeu d'histoire s'est maintenant transmis a des structures plus modestes, mais qui font montre, malgre des moyens reduits, d'une grande volonte. Grâce à internet, il est possible maintenant d'etre distribué partout dans le monde et de vendre directement ses produits. Un foisonnement de petites societes, comme HPS, Matrix, Battlefront, etc., prennent leur envol, profitant de la « nouvelle économie » pour etablir un lien direct avec une clientele de passionnes, comme dans tant d'autres domaines où le net impose sa revolution. Même si ces produits sont loin techniquement des standards actuels du marche, ils ont le merite de la diversité et de l'originalite.

Et le talent, même dans ce domaine qui necessite tant d'argent, peut parfois faire germer des petites merveilles : et un produit comme *Combat Mission* par exemple peut creer la surprise. Enfin, n'oublions pas que les produits les plus simples, en tour par tour, sont parmi les plus vendus aux Etats-Unis. Face aux resultats de ventes obtenus par des jeux comme *Heroes III* ou *Civilization II*, les editeurs restent vigilants et ne misent heureusement pas tous uniquement sur le temps reel. Il ne faut toutefois pas se leurrer, le fantastique marche toujours mieux que l'historique, mais nous avons tout de même de bonnes raisons de croire que, même si l'histoire marque une pause en ce debut d'annee, les passionnes d'histoire et de strategie auront encore de superbes produits a decouvrir dans *CyberStratege* !

Bon jeu a tous.

**Théophile MONNIER**

# CRUSADER OF MIGHT AND MAGIC



Avec *Crusader*, la societe 3DO tente de faire decouvrir le monde de *Might and Magic* a un plus large public en proposant un pur jeu d'action, bien loin de la strategie des Heroes et des aventures du jeu de rôle informatique a l'origine de tout cela (ils en sont aujourd'hui a *Might and Magic VIII*). Sorti simultanement sur PC et sur Playstation, *Crusader* est fortement influence par cette derniere et, autant le dire tout de suite, c'est un pur « Tomb Raider like » : le joueur incarne un personnage vu de dos et dispose de toute une flopee de mouvements pour le diriger. Bon, il est clair qu'un tel jeu n'a rien a faire dans les pages de *CyberStratege*, mais d'apres les specialistes le moteur de jeu est excellent, et même si l'on peut noter une certaine repetition des decors, la jouabilite est au rendez-vous, particulierement avec un paddle. Un bon jeu dans son domaine donc, mais on n'en parle que pour dissiper toute illusion aux fans de la serie.

**L-X LAMORY**

# EUROPEAN WARS :

## à l'Est du nouveau...

Les Ukrainiens de GSC Game World risque de debarquer en force avec leur jeu ***European Wars : Warlord's Style***. Il propose en effet de revivre tous les grands conflits europeens du XVI^e au XVIII^e siecle, un periode vraiment exceptionnelle pour un jeu PC. Tres proche en apparence d'*Age of Kings* et entierement en temps reel, *Warlords* beneficie probablement d'une richesse et d'une profondeur encore plus importante. Seize nations sont representees, de la France a la Russie en passant par l'Algerie ou le Portugal.



Pour le moment, 85 campagnes sont disponibles et permettent de revivre notamment la Fronde, la guerre de Trente Ans, la guerre civile anglaise ou encore la guerre de Sept Ans. Le systeme de jeu fonctionne sur deux niveaux : économique et militaire. Vous devez construire les bases d'une économie saine et dynamique afin de lever et d'entretenir vos armees. Comme dans *Age of Kings*, vous devez construire differents bâtiments (65 au total) pour gerer votre approvisionnement en matiere premiere ainsi que la creation de vos unites (70 unites d'infanterie, d'artillerie ou de cavalerie, et sept unites navales). Du point de vue militaire le jeu peut gerer jusqu'a 8 000 unites en même temps. Les formations primordiales a cette epoque sont bien sûres prises en compte pour rendre toute la saveur des batailles. A noter egalement un reel effort en faveur des confrontations navales avec la presence de plusieurs batailles entre les grandes puissances coloniales.

Bref, un produit allechant qui malheureusement n'a pas encore trouve d'editeur. A cet egard, GSC Games avait un stand au MILIA de Cannes et plusieurs editeurs y faisaent la queue pour discuter « affaire ». Nous avons ainsi assiste a une scene cocasse ou le concepteur du jeu presentait un prix de vente – en millions de francs ! – sur un petit post-it a un acheteur français tandis que le representant d'un autre editeur legerement en retrait, scrutait la scene avec angoisse en attendant son tour ! En tout honnêtete, rien n'indique encore que le jeu soit parfaitement equilibré et agreable, mais espérons que la richesse et l'originalite de ce produit sauront seduire les nouveaux mecenes de l'ere informatique pour nous permettre de revivre une des epoques les plus passionnantes de l'histoire europeenne.

**Sylvain FERREIRA**

# PLANESCAPE : TORMENT
## ET LE JEU DE RÔLE SELON INTERPLAY

Un an après l'excellent *Baldur's Gate* (*NDLR : il fallait quand même aimer se balader dans la pampa...*), Interplay et Black Isle nous proposent de repartir à l'aventure : cette fois cependant, il ne s'agit plus seulement d'aller occire gobelins, ogres et magiciens, mais de parcourir les « plans » habités par des créatures encore plus inquiétantes...

Les joueurs de *Baldur's Gate* ne seront pas dépaysés par l'interface, très similaire mais un peu revue pour permettre une surface d'écran de jeu plus grande. Les graphismes sont superbes, plus beaux encore, la musique et les bruitages sont réussis et renforcent l'immersion. Les règles « officielles » d'AD&D sont toujours utilisées pour les caractéristiques, les combats, la magie, etc. Les combats sont toujours en temps réel, mais « pausable » à souhait... et on peut enfin accéder à son inventaire sans débloquer la pause. C'est certes un peu irréaliste mais beaucoup plus pratique ! Autre différence, *Planescape* ne comprend pas de mode multijoueurs : selon les choix des concepteurs, l'intrigue et l'ambiance l'interdisent en effet.

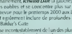


Voici votre personnage ; vous ne choisissez pas son apparence, et c'est bien dommage !

Combat dans un des premiers « donjons » du jeu, qui ressemble peu à un donjon, d'ailleurs...

Le scénario et l'univers de *Planescape* rendent le jeu très différent : le scénario est plus fouillé, l'intrigue nécessite plus de réflexion, et les rencontres ne sont pas systématiquement « amis-ennemis » mais nécessitent souvent de discuter, et de se faire une idée sur les intentions réelles des créatures rencontrées...

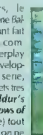
Le revers de la médaille, c'est que les options initiales sont moins riches : vous ne choisissez pas le personnage principal que vous incarnerez... Celui-ci, comme dans les jeux d'aventure, est fixe (sans vous dévoiler grand chose, c'est un personnage immortel, amnésique, et dont l'alignement dépendra de vos actions...) : vous avez juste à répartir une partie de ses caractéristiques. Au départ c'est frustrant, mais après quelques heures de jeu on peut commencer à « modeler » le personnage pour en faire ce qu'on souhaite, d'autant qu'il n'y a pas de limite de niveau ni de points d'expérience.

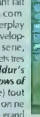


Et de plus le personnage principal profite de « règles spéciales » de progression : il peut changer de classe (guerrier, magicien ou voleur) à certains moments du jeu, et gagne 1 point de caractéristique à chaque niveau — ce qui le rend très puissant au bout d'une douzaine de niveaux !

Mais finalement, ce qui caractérise le plus le jeu, c'est le monde de *Planescape*, qui est vraiment déroutant. Même un vieux routard de D&D sera désarçonné : des habitants souvent « dérangés », des crânes qui parlent, des charmes aux pouvoirs variés, des sorts spécifiques... La mort elle-même n'est pas définitive et peut vous aider à recouvrer la mémoire. Cette « quête » de votre passé forme l'intrigue du jeu, ce qui vous obligera à poser des questions à tous les habitants que vous rencontrerez dans Sigil, la ville où vous vous réveillez de la mort... Mais à la limite, cette profusion de dialogues et l'étrangeté du monde pénalisent le jeu : lors de la première dizaine d'heures, les trois quarts du temps sont pris par des dialogues qui vous redonnent souvent les mêmes informations... ou vous en apprennent d'essentielles. Et comme il ne faut pas se fier à notre logique « terrestre » ni aux apparences (par exemple, les objets ne servent pas en fonction de leur aspect, quand vous cherchez une « clé », ce ne sera pas une bête clé de porte), il est indispensable pour progresser de tout explorer, de discuter avec tout le monde, faute de quoi on risque de se retrouver bloqué.

*Planescape* est-il un bon jeu ? Oui, assurément, mais il est bien plus difficile de réellement « rentrer dans le jeu » qu'avec d'autres jeux de rôle. Il conviendra donc bien à des joueurs vraiment « rôlistes », comme dirait notre défunt confrère *Casus Belli*, mais il n'est pas fait pour les Grosbills !





Par ailleurs, le moteur de la série *Baldur's Gate* ayant fait ses preuves... commerciales, Interplay poursuit le développement de la série, avec deux projets très attendus. ***Baldur's Gate II : Shadows of Amn*** (à droite) tout d'abord, dont on ne sait pas encore grand chose mais qui s'annonce grandiose. On devrait trouver une vingtaine de nouvelle classes, une nouvelle race et une profusion de nouvelles compétences, même si on ne sait rien encore de l'histoire.

À paraître plus prochainement, ***Icewind Dale*** (à gauche) se déroule dans les Royaumes oubliés et se concentre plus sur l'exploration de « donjons ». Prévue pour le printemps 2000 aux États-Unis, *Icewind Dale* devrait également inclure de profondes améliorations du système de Baldur's Gate.

Bref, Interplay dispose incontestablement de l'un des plus superbes moteurs de jeu de rôle du marché et il aurait bien tort de ne pas s'en servir !

**Pascal DI FOLCO**

# TALONSOFT
## FILE UN MAUVAIS COTON !

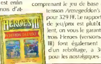
Ça commence à sentir mauvais du côté de chez Talonsoft. On a appris en effet à la mi-janvier que **Bob McNamara**, **Charlie Kibler**, Robert Waters, Steve Langmead et Tim Kipp avaient déposé leur démission sur le bureau de Jim Rose ! Si les trois derniers sont inconnus de nos services, McNamara et Charlie Kibler forment l'une des paires les plus réputées du jeu d'histoire : ils sont tous deux à l'origine d'*Advanced Squad Leader* (McNamara est connu sous le surnom de « Dieu » par les adeptes de ce jeu tactique...) et ils ont participé au développement de la plupart des jeux d'histoire d'Avalon Hill... et de Talonsoft !

Il ne fait aucun doute que le rachat de Talonsoft par Take 2 et le changement d'orientation de la gamme de cet éditeur vers des jeux plus grand public est à l'origine de cette démission en masse, qu'avait déjà précédé celle de John Tiller, concepteur de la série *Battleground*. Jim Rose se retrouve donc bien seul à la tête de son entreprise, dont les jeux d'histoire seront désormais certainement l'une des dernières préoccupations. Lui au moins a fait une bonne affaire avec ce rachat, mais les joueurs d'histoire beaucoup moins... Ceci dit, tous ces talents ne se sont pas évanouis dans la nature, John Tiller officie chez HPS et toute la fine équipe de McNamara a rejoint Breakaway Games, une petit éditeur spécialiste des logiciels de sport... et des jeux d'histoire. Il a ainsi participé à la réalisation d'***Antietam*** de Sid Meier (suite de *Gettysburg*, disponible uniquement sur internet) et vient de publier ***Cleopatra***, une extension pour *Pharaon*. Avec une telle équipe, Breakaway Games risque certainement de faire de plus en plus parler de lui !

Pour en finir avec Talonsoft, ***Rising Sun***, nouvel opus de la série *East Front*, sur le Pacifique, est sorti en France, mais la rédaction de Cyber n'en a pas été informé et l'éditeur ne nous a rien envoyé, alors mef... ❐

# GUÉRILLA

La version française de *Jagged Alliance II* — ***Guérilla*** — est enfin parue ! Après plusieurs mois d'attente, nos lecteurs vont pouvoir enfin mettre en pratique les enseignements de notre article d'analyse stratégique paru dans le numéro 16 ! À vous les longues soirées de combats tactiques pour déloger l'infâme reine Deirdranna.




Par ailleurs, Ubi Soft nous propose une version Deluxe de ***Heroes III***, comprenant le jeu de base et l'extension *Armageddon's Blade*, pour 329 FF. Le rapport heure de jeu/prix est plutôt excellent, on vous le garantit ! Les trois Heroes (versions I, II et III) font également l'objet d'un reboîtage, à 369 FF, pour les nostalgiques...

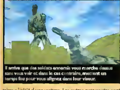
**Une extension pour *Mech Commander*, le génial jeu de stratégie de Microprose situé dans l'univers de *Battletech*, est paru aux États-Unis. Dénommée version Gold, elle ne sera malheureusement pas disponible en France. On y trouve douze nouvelles missions, dix nouvelles armes et six nouveaux Mechs... mais nous ne savons pas lesquels ! Nous rappelons que *Mech Commander* avait obtenu cinq lauriers dans Cyber n° 9 et qu'il les mérite toujours !**



# DELTA FORCE 2

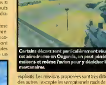
La plus celebre unite d elite américaine reprend du service ! Dans la savane africaine du desert arctique aux marecages d Amerique centrale, les missions de *Delta Force 2* restent toujours aussi variees et mouvementees Mais si l'esprit de la premiere version est preserve des defauts agaçants viennent gâcher ce jeu d action pourtant diablement amusant

La realisation est de bonne facture mais tout de même en deça de la qualité actuelle des jeux du même genre Par rapport au premier volet ou elle etait purement decorative, la vegetation prend du galon Les paysages sont magnifiques on peut dorenavant se cacher dans les hautes herbes (qui peuvent abriter des pieges) ou derriere un


Il arrive que des soldats ennemis vous marche dessus sans vous voir et dans le cas contraire, mettent un temps fou pour vous alignez dans leur viseur.

arbre a l'affût d une victime Les autres nouveautes sont le brouillard qui limite les distances de vision et l'eau dans laquelle le joueur peut nager a l'aide d'appareils respiratoires des missions nocturnes avec jumelles infrarouge sont toujours presentes.

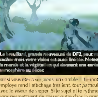
La manipulation reste très pratique on se déplace avec les curseurs et ceci de trois façons différentes (couche accroupi ou debout) et on vise grace a la souris dont les touches servent aux tirs et a la vision longue portee Les armes et les equipements proposes sont assez varies M16 double d'un lance-grenades ou d un shotgun, mitrailleuse lourde, fusil de sniper RPG charge explosive gilet pare-eclats, tenue de camouflage ou de plongee Attention de bien lire le briefing avant chaque mission pour eviter de se retrouver desemparé face a un blinde ou un objectif impossible a detruire sans

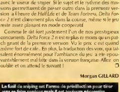

Certains décors sont particulièrement réussis comme cet aérodrome en Ouganda, on peut pénétrer dans les maisons et même l'avion pour y dénicher les mercenaires.

explosifs Les missions proposées sont très differentes les unes des autres excepte les sempiternels raids de destruction de bases ennemies il y a celle de l'enlevement d'un officier a l insu de ses troupes de la liberation d otages, de l'immobilisation d un convoi ou d'une locomotive, de recuperation de documents top secret, de la designation au laser d une cible terrestre pour un bombardement, etc. Au total, 19 missions et deux campagnes (recuperation d'un virus bacteriologique ou d'uranium) situees sur divers continents

On retrouve toutefois les gros defauts du premier volet. En premier lieu l'intelligence artificielle est d'une faiblesse infâme l'adversaire restant dans une etat proche de la lethargie à votre approche (il est meme incapable de vous

Argh ! Tué par un guérillero. Il faut recommencer la mission. Si vous n'êtes qu'au début, tant mieux, si l'objectif est proche, pas de chance.


Le brouillard, grande nouveauté de DF2, peut vous cacher mais votre vision est aussi limitée. Notez aussi le marais et la végétation qui donnent une certaine atmosphère au décor.

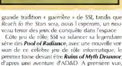


voir si vous etes a ses pieds un comble ! Le moteur Voxel employe rend l affichage tres lent, tout particulierement avec le viseur de sniper Si le sujet et le rythme des missions permettaient de passer outre dans la premiere version a l heure de *Half Life* et de *Team Fortress*, *Delta Force 2* n'est clairement plus dans la course, même si le jeu reste assez plaisant en mode cooperatif

Comme le dit fort justement l'un de nos prestigieux concurrents *Delta Force 2* n est ni plus ni moins qu un patch geant de la premiere version Vu le prix c est quand même fort de cafe.. En plus, la traduction des voix, qui faisaient énormément pour l'ambiance du jeu a ete epouvantablement mal faite dans la version française Allez on oublie et on attend le suivant ! ❐

**Morgan GILLARD**

Le fusil de sniping est l'arme de prédilection pour tirer sans se faire repérer mais il est toujours nécessaire d'avoir sur soi une arme de poing pour les combats rapprochés.



# MAIS QUE FAIT SSI ?

Dans le numero 11 de *CyberStratege*, nous présentions une serie de jeux programmes chez SSI cela fait un an, et il faut bien admettre que le roi de la strategie informatique semble prendre largement son temps !

En réalite SSI nous avait habitue à une profusion de parution du temps de sa « grande epoque » alors qu aujourd'hui cette filiale de Mattel s'en tient a un rythme de parution beaucoup plus raisonnable et semble, tout comme sa maison-mere, connaître quelques difficultes Car TLC (dont depend SSI), acquis par Mattel l'annee dernière pour diversifier les activités de ce fabricant de jouets (les poupées Barbie), s'est revele être un gouffre financier, les pertes etant telles que le president de Mattel, Jill Barad, a récemment demissionné.

Le pire – une cessation d activite ou un changement de politique de parutions – est-il a craindre ? On n'en sait rien mais pour l'instant, le travail continue La plupart des produits SSI, dont certains étaient même annonces depuis plus d'un an, ont toutefois ete repousses Pour memoire, les dernières parutions sont *Close Combat IV*, *Panzer General 3D* et *Falcon 2.0* – pas n'importe quoi même si les deux premiers nous ont franchement deçu – mais il faudra attendre l'automne pour espérer voir arriver en France ***Silent Hunter II***, ***Warlords Battlecry*** ***Harpoon IV*** et ***Reach for the Stars*** (ci-dessous), même si certains de ces jeux doivent paraître d'ici peu aux Etats-Unis

Cette liste montre en tout cas que SSI a encore de beaux atouts dans sa manche et la rentree devrait être chargée !

Si *Warlords Battlecry* semble être un jeu en temps reel relativement classique (bien que comprenant une forte partie de jeu de rôle), *Silent Hunter II* et *Harpoon IV* devraient renouer avec la grande tradition « guerrière » de SSI, tandis que *Reach fo the Stars* sera, nous l espérons, un nouveau tenor des jeux de conquête dans l'espace

Côte jeu de rôle SSI va relancer sa legendaire série des ***Pool of Radiance***, avec une nouvelle version de ce celebre jeu de rôle informatique, le premier tome devant être ***Ruins of Myth Drannor***, d'apres une aventure d'AD&D A premiere vue, ce produit sera très proche de la série des *Baldur's Gate* d'Interplay On a hâte de voir ça en tout cas

Enfin, c'est confirme, ***Close Combat V*** sera consacré à **la campagne de Normandie** et pas a la guerre du Pacifique comme Atomic Games le laissait entendre Le systeme de campagne devrait être proche de celui de la bataille des Ardennes (ameliore esperons-le) mais aucune image n'est encore disponible Les opérations iront du débarquement a Utah Beach à la conquête du Cotentin, un theme assez peu traité et qui devrait certainement donner lieu a un traitement plus « tactique » du deroulement de la campagne La parution est prévue pour la fin de l'annee, ça va venir vite ! En revanche, on reste sans nouvelles de ***Steel Panthers IV***, et ça c'est dur !

Bref, si SSI a legèrement baisse la cadence, le spectacle continue et cet éditeur peut encore prouver qu'il reste l'un des grands du secteur ! ❐

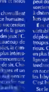
# INVICTUS

Après *Rage of Mage* 1 et avant le 2, Interplay tente une nouvelle incursion dans l'univers de la stratégie en temps réel avec ***Invictus : in the Shadow of Olympus***. Mais malgré un arrière-plan historique original (la Grèce mythologique), des créatures et héros issus des récits d'Homère, le jeu ne tient pas ses promesses...



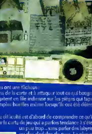
**La carte du jeu est petite et peu pratique, tout comme l'utilisation de la mini-carte en dessous.**

Le thème ? Poséidon et Athena se chamaillent sur l'intérêt qu'il faut porter à l'espèce humaine. Résultat, le dieu des océans lance une succession de défis aux héros choisis par la déesse de la guerre. C'est plutôt original dans l'univers des jeux PC. Malheureusement le jeu accuse beaucoup de lacunes. Des [illegible] proposées, la campagne est [illegible] le plus intéressant [illegible] commencement, on [illegible] de six. Chacun [illegible] caractéristiques et un [illegible] [illegible]



Le jeu est organisé à partir [illegible] et améliorer des unités [illegible] cagnotte est alimentée [illegible] d'une prime en cas [illegible] mente en fonction [illegible] pas croire que [illegible] aspect jeu de rôle [illegible] surtout *Rage of Mage* [illegible]

Passé [illegible]



**Au début de chaque scénario, un personnage indique au joueur les objectifs à atteindre. Ses propos sont souvent dignes de ceux de la Pythie de Delphes !**

[illegible] peut donc pas séparer archers et sorciers, qui attaquent l'ennemi à distance, des fantassins et cavaliers qui luttent au corps à corps.

Il est donc difficile d'établir une véritable tactique de combat, le déploiement en ordre de ses troupes se révélant par trop laborieux. Ces dernières se trouvent en plus handicapées par une intelligence artificielle déplorable. Les unites ont une fâcheuse tendance à s'éparpiller aux quatre coins de la carte et à attaquer tout ce qui bouge sans en recevoir l'ordre. Pire, elles se précipitent en file indienne sur les pièges qui tapissent les labyrinthes et autres villages et temples hostiles même lorsqu'ils ont été détectés... C'est horripilant !

Sur le plan des scénarios, la principale difficulté est d'abord de comprendre ce qu'il faut faire pour gagner, puis de se repérer sur la carte de jeu qui a parfois tendance à s'étendre un peu trop... sans parler des labyrinthes ou des dedales de rues. La plupart du temps, il s'agit de vaincre une horde de brigands ou un héros adverse. Parfois le but est plus subtil et il faut jouer contre la montre : protéger quelqu'un ou quelque chose (des pèlerins, des monstres, etc.)

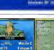
Globalement, *Invictus* ressemble à une pâle copie de *Rage of Mages*. Ni jeu de rôle, ni jeu de stratégie, le résultat est franchement décevant, même avec [illegible]

[illegible]



Bien que HPS n'ait pas encore fait d'annonce officielle concernant la suite de sa série *Panzer Campaign* (dont le premier volet est *Smolensk 41*), nous pouvons lever un coin du voile. Les jeux suivants alterneront front de l'Ouest et front de l'Est. Le prochain titre devrait concerner la campagne de France de 1944, et comme l'indique ce lambeau de capture d'écran, le 2[e] DB pourrait bien être présente. On a hâte de voir ça... avec une croix de Lorraine plutôt qu'une fleur de lys, incongrue !





# LE BRIEFING DE CYBERSTRATÈGE

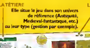
***CyberStratege, la revue des conquérants d'univers***, est entièrement et uniquement consacrée à tous les jeux de stratégie sur informatique : jeux de stratégie militaire historique ou fantastique, en tour par tour ou en temps réel, jeux de gestion, jeux d'exploration et de conquête.

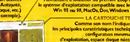
La spécialité de *CyberStratege* sont les articles d'**analyse stratégique** : il ne s'agit pas de « soluces » mais de vrais articles de réflexion pour vous aider à échafauder des stratégies plus performantes ou plus réalistes pour vos jeux préférés. Notre **CD-Rom** propose des démos de jeux (mais uniquement de stratégie, et que des démos jouables), des extensions et patchs divers, et surtout de fantastiques et nombreux **scénarios inédits**, créés par nos soins ou par nos lecteurs.

LA TÉTIERE
**Elle situe le jeu dans son univers de référence (Antiquité, Medieval-fantastique, etc.) ou leur type (gestion par exemple).**

LES ICÔNES
**Permettent d'identifier du premier coup d'oeil le système d'exploitation compatible avec le jeu : Win 95 ou 98, MacOs, Dos, Windows NT...**

LA CARTOUCHE TECHNIQUE
**Comme son nom l'indique, elle donne les principales caratéristiques techniques du jeu : configuration minimum, système d'exploitation, espace disque néccessaire, etc**



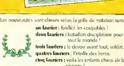




LA CARTOUCHE CRITIQUE
**Elle resume les qualités et les défauts du jeu présenté et développés dans l'article, permettant ainsi un bref aperçu de celui-ci.**

LES LAURIERS
**Chaque nouveau jeu se voit attribuer un ou plusieurs lauriers dannant une appréciation sur celui-ci. Voir ci-contre.**

LES ARTICLES D'ANALYSES STRATEGIQUES
**Ils sont marqués d'une têtiere Stratégies et comportent des fonds colorés pour les differencier des autres rubriques**



Les nouveautés sont classes selon la grille de notation suivante

**un lauriee** : fusillez les coupables !
**deux lauriers :** bataillon disciplinaire pour tout le monde !
**trois lauriers :** le devoir avant tout, soldat...
**quatres lauriers** : l'etoffe des heros
**cinq lauriers :** voila les enfants chers de la victoire !

Un produit particulièrement méritant peut se voir attribuer le **Laurier d'or** de *Cyberstratege*, mais cet honneur est rarissime ! N'est pas Cesar qui veut !




# KING OF DRAGON PASS

Voici un jeu vraiment extraordinaire. Il n'est pas en 3D, ne présente aucune animation et comporte des pages entières de texte en anglais. Et pourtant plus d'un le trouvera infiniment plus magique que bien des titres plus accrocheurs. De quoi s'agit-il ?

*King of Dragon Pass* retrace l'aventure de votre clan situé dans l'univers de **Glorantha**, monde bien connu des amateurs de *Runequest*, célèbre jeu de rôle édité par Chaosium et réputé pour sa richesse et sa cohérence. Le jeu comporte des éléments de jeu de rôle mais il s'agit d'un authentique jeu de stratégie au long cours.

Le joueur contrôle les nobles d'un clan (le « ring ») qui ont tous leur divinité de prédilection et leurs spécialités. Saison après saison, il doit à la fois développer son clan et faire face à une série de crises plus ou moins aléatoires.

Il faut ainsi veiller – via des écrans de contrôle assez simples – à bien répartir la population entre les carls (propriétaires fonciers), les thanes (guerriers) et les autres artisans et chasseurs. La bonne santé du cheptel et l'abondance des récoltes sont naturellement son premier souci. Mais il faut également s'occuper de commerce et de diplomatie avec les autres clans, d'exploration pour repérer les endroits clefs de cette fameuse Dragon Pass et aussi se ménager les faveurs des nombreuses divinités du jeu via des sacrifices ad hoc. Comme le but du jeu est d'arriver à unifier les clans voisins pour former une tribu puis d'amener les autres tribus à vous reconnaître comme roi, il y a déjà là de quoi faire un jeu de bonne envergure, quelque chose comme un *Lord of the Realm* médiéval-fantastique. D'autant que les moyens pour atteindre ce but incluent la diplomatie, la guerre et la réalisation de quêtes spéciales qui consistent à revivre des épisodes de la légende des dieux. Pour les réussir, une bonne connaissance de la mythologie est conseillée (elle se découvre progressivement dans le jeu).

Mais ce qui apporte du piment à cette simulation, c'est que très régulièrement des crises aléatoires vont survenir. Certaines sont assez bénignes et se traitent simplement. Il s'agit par exemple de vos voisins qui font des raids sur votre bétail. Des ripostes du même type sont indiquées, dans ce cas cela maintient le moral des guerriers. D'autres sont plus compliquées : un guerrier mis hors-la-loi par un clan ami pour une raison inconnue vient vous demander asile. D'autres encore sont inquiétantes : vos bêtes semblent ensorcelées et meurent les unes après les autres, ou encore des loups-garous répandent la terreur parmi vos moutons. À chaque fois, il faut prendre la bonne décision dans un choix très ouvert.

Pour vous guider dans cet entrelacs d'événements, tous les membres de l'exécutif du clan ont un avis – différent naturellement – ce qui convient au mage n'a pas l'aval des fermiers et le guerrier est rarement d'accord avec votre négociateur. Face à la découverte d'un lieu magique sur vos terres, les uns voudront le purifier, les autres utiliser la renommée qu'il apporte pour accroître la réputation du clan, d'autres souhaiteraient qu'on y effectue des sacrifices...

Les points forts du jeu, outre la richesse et la variété des événements aléatoires (450 au total !), sont la qualité de la musique d'ambiance, qui souligne bien l'action tout en restant discrète pour des parties qui peuvent durer des semaines. Et surtout la beauté des dessins qui illustrent toutes les situations du jeu. Peintes à la main, elles apportent incontestablement une poésie très particulière. Au lieu d'être saturé d'effets pyrotechniques maintenant assez communs, le joueur retrouve une ambiance proche du jeu de rôle traditionnel. Chaque année enfin (une année comporte cinq saisons), un nouveau chapitre est ajouté à votre saga personnelle, que vous pouvez imprimer. Extrait :

« *Les nomades à cheval ont encore lancé un raid sur nos terres. Nous avons pu les repousser mais avons perdu cinq vaches. Au marché du clan, Temertain a été insulté par des thanes Vanstalt. Nous avons envoyé chercher des shamans pour nous venger en les ensorcelant. Cela nous a coûté 15 vaches et les Vanstalt sont subitement tombés très amoureux de leurs moutons !*

*Jessa nous signale qu'une caravane de troll approche par le nord. Nous essayons de convaincre nos alliés de les attaquer, mais le temps de les convaincre et les trolls avaient disparu. Cette année les récoltes sont médiocres, il faudra abattre des bêtes ou acheter du grain à nos voisins...* »

Ce jeu, évidemment, ne plaira pas à ceux qui ne jurent que par la 3D. De plus il faut de la persévérance car tout passe par des textes en anglais et par des écrans plutôt austères qu'il faut reprendre saison après saison. Mais la récompense est grande pour celui qui traverse avec détermination les épreuves de la passe du Dragon.

Pour toute information et commande, rendez-vous sur le site web de **A-sharp**, petite société de Seattle qui a conçu ce produit : http://a-sharp.com/kodp

**Jean-Claude BESIDA**

# KAOTIC

Un nouveau magazine consacré aux jeu de rôle « traditionnel » est paru à la fin de l'année dernière, et c'est suffisamment rare pour être salué, d'autant que le bébé est superbe. ***Kaotic*** se présente sous la forme d'un pavé trimestriel de 250 pages, illustré en noir et blanc. Aides de jeu, scénarios, ambiance, interviews, inspirations, etc., tout y est, accompagnés de splendides illustrations et mis en page avec goût et sobriété.

En suivant le menu, vous trouverez un supplément non-officiel pour *Vampire Paris by Night* et un autre sur *Nephilim* reprenant l'organisation de l'Église catholique romaine et ses rapports avec les nephilims. Attention, il s'agit de véritables aides de jeu, pas d'une demi-douzaine de pages écrites à la va-vite (le supplément *Vampire* rempli à lui seul une bonne centaine de page !). Parmi les scénarios indispensables pour ce type de mag, on trouve des aventures pour *Elric*, *Deadlands*, *Berlin XVIII*, *Cthulu*, etc. Bref, de quoi bien s'occuper. Si vous n'avez plus que des rapports ludiques avec votre écran (j'ai bien dit ludiques...), la lecture de *Kaotic* devrait vous donner envie de rassembler quelques copains et de rejouer comme au bon vieux temps ! ❐

**Kaotic** : 49 FF, disponible dans les magasins spécialisés. Le prochain numéro doit paraître incessamment.

# CLEOPATRA

À peine le temps de profiter des conseils stratégiques de *CyberStratege* que Sierra et Impressions Games annoncent déjà la sortie d'un supplément pour *Pharaon* : **Cleopatra**.

Prévu pour paraître cet été, vous y retrouverez tout ce qui a fait le succès de cet incontournable jeux de « gestion historique », le charme en plus ! Quatre nouvelles campagnes dans le droit fil de *Pharaon* nous proposerons une quinzaine de nouveaux scénarios pour prendre la suite du fils de Râ. Vous participerez à la lutte entre Marc Antoine et Octave, avec de nouvelles industries et merveilles (comme le phare d'Alexandrie). Outre diverses améliorations, il sera possible de conserver ses acquis (troupes et richesses notamment) au fil des missions. Pour nous faire patienter, Impressions met à notre disposition sur son site un **pack d'extension** pour *Pharaon* comprenant un éditeur de scénarios, une mise à jour et vingt nouvelles missions : www.pharaoh1.com. Que Horus soit loué !



ASSAILLIR
DIVERTIR
FREMIR
PERIR
FANTASTIQUE
TACTIQUE
LUDIQUE
EPIQUE
RAVAGE
LE MAGAZINE DES JEUX DE STRATÉGIE FANTASTIQUE
BIENTOT EN KIOSQUE
WH BATTLE - CONFRONTATION - MORDHEIM - DEMONWORLD - WH 40 000 - FIGURINES - CARTES -

**VOUS l'aviez sans doute remarqué, la chitine est à la mode pour la saison printemps-hiver. *Fourmiz*, *Bug's Life*, *Microcosmos* et, à l'origine, la trilogie des *Fourmis* de Bernard Werber ont imposé l'insecte comme une valeur sûre du marché. Il était donc logique que tôt ou tard, les concepteurs de jeux se penchent sur la question.**

Laurent DUCLOS



# LES FOURMIS

## « LES INSECTES SONT NOS AMIS »

C'est donc Microids (qui rime avec insectoides) qui s'est attele a la tâche, et avec un certain succes si nous devons en juger d'après la démonstration qui nous a éte faite dans leur locaux Sous les dehors d'un nieme jeux de stratégie en temps reel se cache un concept novateur et une nouvelle approche de l'IA révolutionnaire par bien des aspects

Les gens de Microïds ont d'emblee pris le parti de rendre le plus fidèlement possible l'univers créé par Bernard Werber Pour memoire, la trilogie des *Fourmis* raconte l'histoire d'une fourmiliere et de sa rencontre avec l'humanite Le choc des deux civilisations, puisque l'on peut bel et bien parler de civilisation en ce qui concerne les fourmis, forme le cœur de l'intrigue En outre, les nouvelles façons de raisonner et d'envisager les rapports a l'environnement (au sens large) sous-entendues par l'œuvre de Werber ont conduit les concepteurs à conceptualiser une nouvelle façon de concevoir la strategie en temps réel

### DANS L'ESPRIT D'UNE COLONIE

Imaginez que vous êtes l'esprit de votre fourmilière et non pas son dirigeant, considerez vous comme un organisme dont chaque individu est une cellule autonome agissant pour le bien de la communauté tout entière et souvenez vous du principe selon lequel la somme des competences des individus est supérieure à leur simple addition et vous voila devenu fourmis

*A gauche* **La même mante religieuse s'approche dangereusement de votre fourmilière Alarme !**

*A droite.* **Des indésirables ont envahi votre domaine. Il est temps de procéder à un grand nettoyage de printemps.**

Microids a pris le parti de la 3D integrale, un défi ambitieux mais qui se revele payant La hauteur de la prise de vue camera pendant le deroulement du jeu permet au joueur de s'immerger totalement dans l'univers grouillant qui fourmille (!) sous les pâquerettes Le decors varie en fonction du biotope dans lequel evoluent vos bestioles : forêts ombragees, prairies verdoyantes, etc Les acteurs (fourmis de differentes espèces, termites, scarabees et predateurs tous insectoïdes) sont particulierement bien rendus jusque dans leurs comportements sujet sur lequel nous reviendrons plus avant par la suite

L'ensemble est criant de verite et l'environnement de jeu semble doué d'une vie propre Ainsi, les creatures qui peuplent les cartes poursuivent leur petits train-train sans se soucier de vos activites myrmiceennes du moins jusqu'à ce que vous ne les menaciez directement ou que vous ne figuriez à leur menu Vous pouvez ainsi passer de longue minutes à suivre la chasse donnée par une coccinelle a un groupe de papillons tant et si bien que vous finissez par en oublier le but de votre mission (comme de juste, c'est le moment que la machine choisi pour vous balayer)

*Ci-dessus* **La mante religieuse, reste le fléau ultime De quoi en faire de longues nuits de cauchemar**

### SURVIVRE À L'HIVER

Le jeu proprement dit se decompose en onze missions qui suivent le cour d'une campagne lineaire qui reprend grosso-modo le deroulement du livre de Werber qui ne l oublions pas, a supervisé l'ensemble des travaux de réalisation du jeu en faisant beneficier les concepteurs de son ency-









Ci-dessus. **Seul le nombre viendra à bout de cette mante décidément bien encombrante**

A droite **D'autres danger menacent vos protegees. Ici, une grenouille vorace.**

clopedique connaissance du sujet Chaque mission vous impose différents objectifs pour lesquels la gestion des ressources tient un rôle primordial Grosse surprise, il n'est pas question ici d'economiser en vue d'investissements et de developpements Il vous est tout a fait possible d'ordonner la ponte et la construction de myriades de fourmis et de salles, la fourmilière se charge alors de répartir les ressources (nourriture, materiaux de construction) selon les priorites que vous lui avez assignees

Il en va de même des tâches devolues aux ouvrieres et aux guerrieres de votre nid La fourmilière, suivant vos desiderata répartira les fourmis sur les differentes activites en fonction des priorités du moment et en les y dirigeant d'apres leurs competences Quoi qu'il en soit, l'interface est impeccable et l'ensemble des parametres de gestion aisement accessible

Ici, pas de gestion individuelle des troupes Les fourmis comme la quasi-totalite des insectes sociaux agissent groupees Une fourmi isolée est contre-productive, et la plus qu'ailleurs, l'union fait la force cohesion, discipline, efficacité

Autre particularite, le facteur temps (aux sens climatique et chronologique) tient une place préponderante dans le deroulement des opérations Explications une annee en termes de jeu dure environs trois-quarts d'heure et s'etale sur trois saisons actives printemps, été et automne L'hiver boucle la sequence C'est le moment des comptes et de l'hibernation Avez vous bien pensé à engranger des vivres en automne ? Si ce n'est pas le cas attendez-vous à retrouver un cimetiere au retour des beaux jours Comme vous le constatez, il existe une division du jeu en tours eux-mêmes subdivises en saisons L autre facteur est directement lie au metabolisme des insectes qui perçoivent d'avantage le temps en terme de temperature que d'étendue En clair, plus la chaleur monte, plus l'activite est intense (et donc le temps passe plus vite), l'éte est donc une periode d intense labeur alors que l'hiver est la saison du ralentissement géneral

De la même façon, lorsque vous serez amené à gerer le developpement interne de votre fourmiliere, il vous faudra tenir compte de l usure des materiaux de construction et de leur adequation avec la future fonction de la salle en travaux. Par exemple, les salles dévolues à la culture du mycelium dont les fourmis sont si friandes, si elles ne sont pas correctement entretenues, vont se transformer en fleau lorsque le champignon incontrôlé, tel un cancer, va envahir votre nid et le rendre inhabitable

En ce qui concerne la technique, *Les Fourmis* requierent une configuration relativement puissante (PII 300 pour être tranquille) En outre, l'IA, que nous avons déjà brièvement évoqué auparavant, n'est pas encore tout à fait au point Le plus surprenant est qu'il ne s'agit pas a premiere vue de faiblesse mais bien plutôt d'un probleme de puissance demesurée. A ce jour, les concepteurs se sont pris raclees sur raclées face a un ordinateur résolument sournois et vicieux Le pire, c'est que l'IA semble être capable d'apprendre dans une certaine mesure et d'adapter son style à celui de son adversaire humain Vous aurez parfois la surprise de vous retrouver confronté a la tactique que vous venez de servir quelques minutes plus tôt, mais en plus rapide cette fois Chez Microïds on dit que L'IA est « *comportementale multi agents non lineaire* » En bref, cela signifie que l ordinateur est devenu un veritable pro de la guerilla et les programmeurs s'efforcent actuellement de le calmer en vue de la prochaine commercialisation du jeu au mois de mars (au mieux)

Quelques regrets ? Eh bien disons que le tout n'etant peuple que d'insecte, on aurait souhaite y voir d'autres intervenants oiseaux, herissons, fourmiliers humains, tondeuses, Baygon vert. mais bon, nous ne sommes pas dans *Sim-Ant* De nouveaux acteurs feront leur apparition dans la suite qui nous a déja eté annoncée, alors patience Sortie prevue pour mars donc, reste a savoir si les *Fourmis* sauront revolutionner un genre qui commence à avoir du mal a se renouveler ❐

### BERNARD WERBER, ÉCRIVAIN ET JOUEUR

Le jeu *Les fourmis* est entierement inspire de la trilogie ecrite par Bernard Werber, du même titre, et qui decrit les aventures d'une colonie de fourmis en forêt de Fontainebleau et de leur rencontre avec les hommes. Extrémement bien documente mélange de science-fiction et d'enquête policiere *Les fourmis* a connu un succès considerable en France

Bernard Werber a largement participé à la réalisation du jeu de Microids car en realité comme il nous l a explique lors d une sympathique entretien au MILIA de Cannes c'est un passionne de jeux de strategie et de jeu d echec. Son jeu prefere est ainsi *Civilization* comme bon nombre de nos lecteurs et il adore ce type de jeu de conquête historique Age aujourd hui de 38 ans Bernard Werber a un parcours atypique apres des études de droit, de criminologie et de journalisme, il est journaliste economique pendant six ans au *Nouvel Observateur* avant de pouvoir – enfin – vivre de ses livres (mais ça n'a pas était sans mal les debuts ont ete tres durs nous a t-il contie) Programmeur en son temps sur Amstrad et Goupil, Bernard Werber est avant tout un ecrivain depuis son plus jeune âge, et il s'astreint à 4 heures d'écriture tous les matins depuis l âge de 17 ans ! Alors la, ça nous en bouche un coin (moi, ça serait plutot 4 heures par jour de jeu depuis l'âge de 15 ans .. je ne serais jamais écrivain snif !)

Apres les Fourmis, il s'est lancé dans *Les Thanatautes*, (« voyageurs de la mort »), sur les anges dont l accueil par la critique fut selon ses propres termes glacial ! Pour en savoir plus sur cet ecrivain français d'anticipation (c'est rare) touche-a-tout, prolifique, sans cesse en questionnement et qui a encore de belles histoires a raconter, vous pouvez visiter son site (www.werber.imaginet.fr) ou celui que ses fans ont cree (www.imaginet.fr/fourmis)

**T. Monnier**



**Au cœur de la fourmiliere, la reine assure la perenité de l'espèce Prodiguez-lui soins et attention de façon permanente pour en optimiser le rendement.**

**IL ÉTAIT une fois un jeu qui promettait de révolutionner notre façon de jouer... et dont on n'entend plus beaucoup parler ! *Mankind*, le jeu « massivement en ligne » de Vibes et de Crya est paru à la fin de l'année 1998 dans un enthousiasme générale qui est vite retombée à plat. Aujourd'hui, alors qu'est sortie la version 1.5 « presque » stable, un état des lieux s'impose... Ça commence à tourner mais il y encore du boulot !**

Manuel Taurne (bashar Teg)

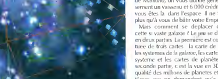
# MANKIND

## LE POINT SUR LA **VERSION 1.5**

Tout commence lorsqu'un petit groupe de programmeurs français, nommé Vibes, décide de réaliser un jeu vraiment différent, un jeu de science-fiction-stratégie qui se jouerait exclusivement sur internet. A première vue, rien de nouveau. Pourtant, la différence réside dans le fait que le jeu se déroule dans un univers dit « persistant », c'est-à-dire que lorsque vous quittez le jeu, tout ce que vous avez construit, développé et étendu demeure, vos habitants continuent à consommer de la nourriture et à payer des impôts.

Mais un tel jeu n'ayant encore jamais existé, il était nécessaire de faire un essai. Vibes lança alors une version « bêtâ » à grande échelle mais payante et présenté comme un produit fini (la décision de publier dans l'urgence ayant apparemment été prise par l'éditeur, Cryo). Ceci provoqua une vague de critiques de la part des joueurs, certes prêts à soutenir le projet mais fort mécontents de devoir débourser de l'argent pour un jeu inachevé. Devant le tollé provoqué, Vibes et Cryo se sont rattrapés en offrant à tous les utilisateurs de cette première version un an d'abonnement gratuit. Car, autre particularité du jeu, il s'agit bien d'un abonnement. Lorsque vous achetez *Mankind* en boîte, vous payez un an et vous devez reverser tous les ans 300 FF.

Pour en revenir à nos bêtâ-testeurs, on peut dire qu'ils ont eu, depuis le lancement du jeu, bien du mérite !



*En titre.* **Des pirates attaquent lâchement un convoi de marchandises.**

*Ci-dessous.* **Les caractéristiques techniques d'un croiseur X.60**

*En bas.* **Perdu dans les étoiles ?**

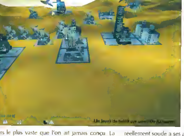
Des longues périodes de fermeture des serveurs pour maintenance, aux différents bugs, tels que les crédits (monnaie de Mankind) illimités pour tous, en passant par la remise à zéro du jeu pour l'installation de la version 1.5 (perte de toutes les bases), on peut dire que les « Mankindiens » de la première heure en ont vu des vertes et des pas mûres...

Après plus de six mois de tests, la version définitive et annoncée comme stable est paru à la fin de l'année dernière, c'est la version 1.5. Elle est, hélas, bien loin de nos espérances... En effet, elle comporte encore de nombreux bugs, bien qu'un certain nombre d'entre-eux ait d'ores et déjà été corrigé. De ce fait, le jeu ne semble toujours pas achevé. Plusieurs autres patchs ont depuis été créés, en attendant la version 1.6, toujours à paraître...

## L'ESPACE VOUS ATTEND

Lorsque vous entrez dans l'univers de *Mankind*, on vous donne généreusement un vaisseau et 6 000 crédits. Et vous êtes là, dans l'espace. Il ne tient plus qu'à vous de bâtir votre Empire !

Mais comment se déplacer dans cette si vaste galaxie ? Le jeu se divise en deux parties. La première est constituée de trois cartes : la carte de tous les systèmes de la galaxie, les cartes du système et les cartes de planète. La seconde partie, c'est la vue en 3D de qualité des millions de planètes et systèmes qui ne demandent qu'à être colonisés. Ceci constitue alors l'uni-



Un lever de soleil [illegible]



vers le plus vaste que l'on ait jamais conçu. La seule ombre au tableau : les bugs...

Car ils sont nombreux. Du simple « plantage » du jeu, à la disparition d'une partie de vos installations par ce que les programmeurs de Vibes ont appelé un « distorsion temporelle », en passant par l'inaccessibilité de certaines installations, l'arrêt des serveurs du jeu pour maintenance ou désormais l'arrêt complet des villes, les utilisateurs de *Mankind* sont vraiment gâtés. Mais ces bugs, aussi nombreux qu'ils soient, ne sont qu'une conséquence de l'ampleur du jeu. Essayez d'imaginer le travail que nécessite la maintenance d'un univers en ligne qui compte désormais plusieurs dizaines de milliers de joueurs (53 000 joueurs selon les chiffres annoncés par Vibes) ! Car ce n'est plus contre des intelligences artificielles que vous vous battez, mais contre des entités humaines dotées d'un cerveau biologique. Et si ce jeu paraît si complexe, c'est justement parce que ce sont des humains qui sont aux commandes des empires et autres guildes.

Mais en fait, ce ne sont pas ces dimensions gargantuesques qui font la différence face aux autres jeux en ligne. Dans *Mankind*, lorsque vous quittez votre poste, l'univers continue à tourner sans vous. Votre population s'accroît, vos mines extraient... et vos ennemis vous attaquent ! Tout ce que vous avez construit reste lorsque vous éteignez votre machine. Ceci permet d'élaborer des stratégies à grande échelle, et de construire un véritable empire ! Toutefois, comme cela est aussi valable pour vos ennemis, il faut parfois plusieurs mois pour préparer une attaque qui durera 20 minutes.

Ces préparations de longue haleine, l'importance des alliances, et les humains avec qui vous jouez, font de *Mankind* un jeu passionnant. Les joueurs se liguent, sous forme de guildes ou d'empires, pour organiser des batailles, ou simplement faire du commerce. On finit par y croire, par être réellement soudé à ses alliés. Ce qui fait que, parfois, on ne considère plus *Mankind* comme un jeu mais comme un véritable univers parallèle !

Ce qui n'empêche pas bien sûr de s'amuser ! Pour vous le démontrer, voici le récit de ce qui allait conduire à une belle bataille... Un jour, lorsque je vendais ma cargaison de titane à la base locale de l'empire, j'entends sur la fréquence radio 1000.00, la fréquence la plus utilisée, un appel de détresse d'un indépendant, qui disait subir une attaque non-identifiée, sans doute menée par des pirates. Je lance alors à son aide la petite flotte qui me servait habituellement à défendre mon exploitation de ce type d'attaque. A peine sorti de l'hyperespace, mes vaisseaux entrent dans le combat, soutenus par ceux de plusieurs autres joueurs ayant eux aussi reçu le S.O.S. Nous étions en train de remporter la victoire, lorsque une impressionnante quantité de croiseurs pirates arriva sur le champ de bataille. Et cette fois-ci, la diplomatie n'y pouvait rien, on ne négocie pas avec des pirates. Pourtant, il fallait gagner, non seulement pour sauver les citoyens des villes du joueur assailli, mais aussi pour couvrir notre retraite.

L'honneur étant aussi de la partie, je priais mes alliés de faire durer la bataille, pendant que j'allais chercher de renforts. Le temps de sortir mes grands transporteurs, mes Walkyes, des hangars, et nous étions en route en hyperespace pour le champ de bataille. Avec l'aide de la flotte de ResPublica et la mienne, non seulement nous gagnâmes, mais aussi nous pourchassâmes les assaillants jusque dans leurs derniers retranchements. Alors, envie de jouer ?

## PRISE EN MAIN DIFFICILE

Attention tout de même, *Mankind* est très difficile à prendre en main, et d'une extrême complexité. Cela n'est pas uniquement dû au nombre de joueurs. *Mankind* possède aussi tous les aspects qu'un jeu de stratégie peut souhaiter. Bien sûr l'aspect militaire est présent, avec non seulement une diversité dans les unités, mais aussi un territoire assez vaste pour permettre des mouvements de troupe, et pas un simple « choc frontal ». Cette partie militaire est agrémentée par l'aspect diplomatique, qui est une clé du jeu (sauf avec les pirates !). Si vous êtes seul, vous avez d'ores et déjà perdu.

L'économie est de même très présente dans *Mankind*. Que vous extrayez des ressources pour les vendre, que vous commerciez et achetiez vos ressources avec les bénéfices, ou que vous comptiez sur les impôts de la population pour subvenir à vos besoins, si on ne possède aucune des 20 ressources disponibles dans le jeu, ni même un seul crédit, on ne peut rien faire.

Et ce n'est pas fini ! *Mankind* se comporte un peu comme un *Sim City*. On gère dans chacune de ses villes le chômage, le paiement de la police, la santé, la qualité des biens de consommation, ou encore la religion. La technologie est elle aussi prise en compte. Elle compte de nombreux niveaux de développement.

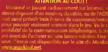
Du point de vue technique, *Mankind* possède une interface assez complexe, mais très élaborée. Quant aux graphismes, ils sont saisissants, leur principal atout résidant dans la réalisation en 3D de tout le jeu.

Vibes a décidé d'en faire encore plus. Ils ont des projets plein la tête. La version 1.6, à paraître, va faire entrer en jeu deux empires et tenter de corriger les derniers gros bugs. Pour posséder cette nouvelle version, nul besoin de racheter le jeu, le patch s'installe de lui-même lorsque vous le lancez. D'autres versions, d'autres nouveautés sont en élaboration. A court terme, Vibes pense créer une météo sur les planètes, et les volcans pourront entrer en éruption. De nouvelles technologies seront disponibles, maritimes, ou encore d'exploitation des astéroïdes. A plus long terme, Vibes prévoit même de sortir les versions Mac et Linux de *Mankind*.

Certains prétendent que *Mankind* est un jeu inachevé. Ils ont raison. Ce jeu ne sera jamais terminé, pour la bonne et simple raison qu'il est évolutif. Il change et se transforme au gré des désirs des utilisateurs. Alors, si vous êtes prêts à surmonter les divers problèmes techniques et plantages du jeu, s'il vous reste encore quelques deniers pour payer la facture téléphonique et que vous en avez assez de changer sans cesse de jeu, cela ne fait pas de doute, *Mankind* est fait pour vous ! ❐



Un chasseur isolé sur une planète verdoyante



**ATTENTION AU COUT !**

*Mankind* se jouant exclusivement sur Internet, vous devez disposer d'un modem, du câble, ou de l'ADSL. Il faut aussi prévoir trois heures de connexion/semaine pour pouvoir vraiment avancer dans le jeu. Vu le coût prohibitif de la communication téléphonique, tester le jeu avant de l'acheter est une bonne solution. Une version d'essai est disponible sur le site de Mankind www.mankind.net.



# GROUND CONTROL

Mais ou s'arrêteront ils ? *Ground Control*, edite par Sierra, est un impressionnant jeu de combat tactique en 3D temps reel qui repoussent une fois encore les limites de la qualite graphique et de la simulation

Situe dans un lointain futur *Ground Control* voit l affrontement hyper classique de deux factions humaines l'ordre de la Nouvelle aube et la Crayven corporation pour la possession de richesses planetaires bla, bla, bla. Tout ça n est que pretexte a nous offrir deux camps plus ou moins differents (les lourds et les legers pour faire simple) Histoire archiconnue donc mais avec une realisation stupefiante *Ground Control* utilise un moteur tactique 3D de tres haut niveau avec des terrains en relief, la possibilite de changer de vue a volonte, une masse d'unites en action au sol et en l'air, etc

Le jeu ne comprend aucune phase de gestion de ressources, on est lance directement dans des missions de combat, sur une grande diversite de types de terrains. L'interface est absolument excellente sous forme d icones transparentes directement accessibles sur l'ecran (un peu comme Swat 3)



*Ground Control* appartient à une nouvelle generation de jeux de strategie que nous avions deja rassembles sous le terme de jeux d'action tactique Indeniablement, la prise en main est difficile car il faut a la fois commander des dizaines d'unites sur un vaste terrain (avec les problemes de portee et des lignes de tir) et gerer les angles de vue de la camera mobile. Le jeu commence en douceur avec tres peu d unites mais les premieres missions passees c'est loin d'être evident, même pour les habitues du temps reel (alors pour les amateurs de tour par tour je n'en parle même pas !) Il faut bien vivre avec son temps mais parfois c est dur de suivre le rythme !



En tout cas, *Ground Control* est un sacre machin pour ceux qui aime ça, on en reparle dans le prochain numero Parution prevue pour ce printemps ❐

# MATRIX GAMES ET SP : WORLD AT WAR

L equipe du site www.thegamers.net (l un des sites de référence sur le jeu de strategie et a qui nous devons l extension SPWW2) ont forme a la fin de l annee 1999 une petite societe denommee **Matrix Games** et dont l'objectif est la re-edition de vieux jeux d histoire informatiques remis au goût du jour

A premiere vue Matrix Games aurait des accords avec SSI pour réactualiser les jeux d'histoire les plus celebres de cet editeur ces produits sont totalement depasses graphiquement et ne fonctionneraient meme plus sur Windows 98 mais ils n en sont pas moins excellents Pour l'instant Matrix Games annonce publier bientot ***Pacific War War against Japan War in Russia the Eagle vs the Bear*** (deux jeux de Gary Grigsby) et ***Revenge for Versailles*** Le premier *Pacific War* un jeu exceptionnel sur l ensemble de la guerre du Pacifique est annonce pour cet ete les autres suivront. Les jeux seront portes sur Windows 98 corriges de leur bugs plus equilibres, légerement ameliores graphiquement et dotes d'une interface moderne Pour l'instant on ne sait rien encore de la commercialisation de ces produits qui seront probablement vendus par correspondance sur le net.

Matrix Games compte également realiser ses propres jeux et travaille sur un jeu strategique Premier Empire ***The Wars of Napoleon (1805-1815)*** *Wars of Napoleon* combine strategie et diplomatie et jusqu'a sept joueurs en reseau pourront prendre le contrôle des grandes nations europeennes L accent est mis sur les manœuvres strategiques la gestion et la diplomatie avec une resolution simplifiee des batailles a partir d'option tactiques Ça promet ! (parution annoncee pour cet automne)

Autre point qui a son importance, Matrix Games reprend le projet ***Steel Panthers 2 : World at War*** ce qui veut dire que cette extension sera probablement commercialisee et non plus disponible gratuitement. Ce n est pas choquant car cette adaptation est le fruit d un travail considerable et ses auteurs méritent bien de gagner un peu d'argent avec ! Debut mars, l'extension n'etait pas encore finalisee même si Matrix Games annonce une parution imminente

**Les première saisies d'écran de *The Wars of Napoléon*. On en salive deja !**

En tout cas, à la vue des ces projets, on ne peut que souhaiter bon courage et beaucoup de réussite a David Heath et a son equipe, pour le plus grand plaisir des joueurs d'histoire ! Pour en savoir plus, allez vite visiter le site www.matrixgames.com ❐



# MAJESTY

Propose par Microprose et a paraitre tres prochainement. ***Majesty*** est presente comme un « simulateur de royaume magique » en temps reel. le joueur doit faire prosperer son domaine, embaucher des heros — — jusque la c est *normal* — et leur assigner des missions qu ils accompliront ou non ! Car l originalite de *Majesty* est que les heros principale unite du jeu agissent independamment du joueur ils se promenent sur la carte agressant les monstres qu ils rencontrent, achetant des objets magiques chez la guilde des artisans et allant se reposer a l'auberge tout seuls comme des grands En fait le rôle du joueur consiste a assigner des missions a ses heros en attribuant des recompense a tel ou tel objectif 300 pieces sur un monstre ou une taniere 100 piece pour aller explorer un endroit de la carte, etc. Les heros, selon leur niveau vont alors tenter d'accomplir leur mission ou l ignorer si la recompense n est pas assez importante

*Majesty* est assez deroutant au premier abord Habitue a contrôler entierement ses unites meme en temps reel, le joueur met un certain temps a saisir les mecanismes du jeu et a arriver a obtenir quelque chose des heros recrute. Heureusement la campagne est progressive et des unites plus fiables sont disponibles comme les gardes qui patrouillent autour du chateau. Comme tous les jeux en temps reel un peu complexe le probleme de *Majesty* est d'arriver a accomplir de multiples actions de gestion (construction des bâtiments missions a attribuer aux heros) en temps reel, sous la pression constante de monstres errants qui viennent harceler la base du joueur

*Majesty* presente un graphisme tres agreable et un grande diversite de monstres sorts heros, etc Il est indéniablement original même s'il se situe a cheval entre les genres Il n empêche qu entre des produits « heroiques » indetrônables (*Heroes III Age of Wonders*) et des jeux en temps reel qui mettent la barre tres haut (*Age of Kings Tzar*), *Majesty* aura probablement du mal a trouver sa place .. La demo incluse sur le CD de ce numero vous permettra de vous faire une meilleure idee de ce jeu qui est loin d être desagreable meme si on attend tout de meme mieux de l editeur de *Master of Orion 2* et de *Civilisation Test of Time* !

# THEME PARK WORLD

*Theme Park World*, realise par Bullfrog et paru depuis quelque temps chez Electronic Arts est une version revisitee 3D et simplifiee d'un classique paru en 1994 *Theme Park* Comme la plupart d entre vous n avaient probablement pas d'ordinateur a l epoque nous allons nous faire un plaisir de reprendre depuis le debut dans *Theme Park World* vous incarnez le patron d un gigantesque parc de loisir Etre patron dans l industrie du loisir comme ailleurs signifie une seule chose gagner de l argent Et pour cela, tous les moyens sont bons.

Point d'Alice au pays des merveilles de Blanche-neige ou de prince charmant dans *Theme Park World* Marketing oblige, les univers proposes sont plus modernes royaume perdu (tout droit inspire du *Monde Perdu* de Spielberg) ou Halloween par exemple Premiere chose, le choix de la partie si les quatre univers proposes sont accessibles directement lorsque vous participez a une « partie rapide », il faut en revanche gagner des « cles » pour esperer changer de theme lors d'une partie « simulation » Dans les faits, seuls changent veritablement les graphismes et l'ambiance sonore

Dans tous les cas, vous commencez avec du terrain, de l'argent, et quelques attractions deja decouvertes Rapidement, il vous faudra creer un « parcours » qu empruntront les visiteurs pour se rendre d'un manège a un autre En deux temps trois mouvements vous placez sur le terrain deux maneges amenagez les queues et les sorties quelques decors des toilettes, vous ajoutez ensuite une buvette, une sandwicherie et une boutique de ballons et le parc peut ouvrir Les premiers visiteurs pointent le bout du nez tandis que vous recrutez du personnel

Tout d'abord commencez avec quelques gardiens, pour être sûr que tout le monde se sente en sécurite (de nos jours, c est important !) Ajoutez un ou deux chercheurs, pour decouvrir de nouveaux maneges sans oublier des animateurs pour que les files d attente semblent moins longues, des techniciens, pour assurer la maintenance, ainsi que des balayeurs pour garder le parc propre. Malgre tous ces efforts, vous remarquerez rapidement que les choses ne se passent pas forcement aussi bien que prevu Vos salaries se plaindront de ne pas avoir de salle de repos les visiteurs que les queues sont trop longues, qu'il y a trop de glaçons dans leur soda ou encore que le parc est sale malgre les poubelles que vous avez installees un peu partout Tout en essayant de placer de nouvelles attractions, vous devrez donc gerer chaque manege individuellement (nombre de visiteurs, vitesse, nombre de tours ) afin qu'il soit plus attirant, décider de la qualite et du prix des sandwiches, assurer la formation de vos employés determiner les chances de gagner des lots dans les stands..

N'allez pas croire que tout ceci soit impossible à gérer Tout est question d'organisation et d'écoute. L'organisation, c'est facile, d'autant que vos employes ne sont pas particulierement faineants et font preuve d une certaine autonomie Il suffit simplement d en avoir assez de surveiller attentivement la formation des files d'attente et de parametrer les attractions pour y remedier A la difference du premier *Theme Park* il est difficile de faire faillite a *Theme Park World*, d'autant que les visiteurs se baladent dans votre parc pendant une eternite et qu ils ont de l'argent plein les poches avec une seule envie le depenser Et pour cela, il faut que le visiteur soit content Des petites icones (trop petites) s'affichent d ailleurs au-dessus de leur tete pour vous permettre d'en savoir plus sur leur humeur Quand ils sont ravis. tout va bien En revanche evitez qu ils trouvent le parc sale ou ne puissent satisfaire leurs besoins naturels (manger boire et pipi ) Histoire de goûter vous aussi aux joies de votre parc rien ne vous empêche d essayer les maneges ou mieux encore, de donner une camera a un visiteur Ce faisant vous pouvez le suivre tout au long de ses deambulations et de verifier que votre parc vous donne entiere satisfaction

Histoire de pimenter un peu tout ça, les développeurs de Bullfrog ont ajoute un systeme de defis Le principe consiste a vous donner un certain temps pour attirer tout un tas de visiteurs par exemple et en relevant ce defi vous gagnez un ticket d'or Ces derniers peuvent être utilises pour acheter des attractions « secretes » ou encore des cles d'or, qui permettent pour leur part d'acceder a de nouveaux univers dans d' autres parcs Malgre tout, et quand bien même on prendrait plaisir a gerer tout ce petit monde et a decouvrir les jolies animations qui donnent vie a votre parc on finit par avoir l'impression de faire toujours la même chose Il manque en effet a *Theme Park World* un elément majeur la competition Aucun mode multijoueur n'est propose et vous ne trouverez sur internet que des parcs construits par d autres amateurs du jeu que vous pourrez visiter En bref *Theme Park World* est un bon — et beau — jeu en ce sens qu'une fois la partie commencee on a du mal a s en degager mais il est difficile de veritablement s'enthousiasmer passes les premiers emois de la decouverte

Capitaine Fracasse

**HPS et John Tiller accélèrent le rythme de leurs productions. Après *Smolensk 41*, voilà déjà, avec *Campaign 1776*, un second jeu qui reprend — et améliore — les principes qui ont fait le succès de la série *Battleground*. Et en traitant de la guerre d'Indépendance américaine, *1776* possède aussi l'immense avantage de s'attaquer à un sujet neuf pour le jeu d'histoire sur ordinateur.**


L'idéalisme et la détermination sont clairement dans le camp des insurgés américains !

Frédéric BEY

# CAMPAIGN 1776

## LUTTEZ POUR LA LIBERTÉ AUX CÔTÉS DE WASHINGTON ET DE LAFAYETTE !

La guerre qui conduit à la naissance des Etats-Unis d'Amérique est plus un conflit « révolutionnaire » pour arracher une émancipation politique et une liberté économique, qu'un conflit strictement colonial. Les Américains utilisent d'ailleurs le terme de « Revolution ». Entre 1775 et 1783, les faibles milices des treize colonies vont faire face aux troupes européennes professionnelles de la Couronne britannique.

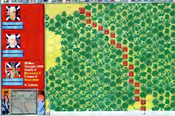
Les « Insurgents » vont acquérir, petit à petit et avec l'aide théorique et pratique du prussien von Steuben, l'expérience qui leur manque, sur un terrain qu'il leur est par ailleurs favorable. A l'inverse, l'armée anglaise et les contingents allemands ou américains loyalistes qui la renforcent, vont progressivement se décourager. L'élément décisif, qui va faire pencher la balance dans le camp de la jeune nation américaine, est sans aucun doute l'intervention des troupes et de la flotte de Louis XVI, en quête de revanche après les désastres du règne précédent (perte du Canada sous Louis XV).

Le soutien français est d'abord l'œuvre de volontaires idéalistes, comme le marquis de Lafayette. Mais la première grande victoire américaine, à Saratoga à l'automne 1777, va décider le cabinet de Louis XVI à envoyer un véritable corps expéditionnaire sous Rochambeau, et une flotte, commandée par de Grasse. L'épilogue se joue à Yorktown, en 1781, où l'armée anglaise de Cornwallis, bloquée par la flotte française victorieuse à la Chesapeake, doit capituler devant Washington et Rochambeau. Le roi d'Angleterre George III est alors réduit à accepter l'indépendance des Etats-Unis par le traité de Versailles (1783). Quant à la France, elle a effacé les affronts du passé et considérablement affaibli l'empire de son ennemi héréditaire.

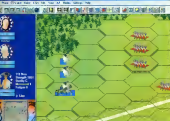
**La meilleure façon d'utiliser l'interface est d'appréhender chaque bataille et de définir le plan d'action grâce à la vue 2D éloignée, qui donne ici par exemple une idée du front occidental de la bataille de Yorktown, tenu par les troupes françaises de Rochambeau.**



**Les troupes anglaises progressent dans la forêt de Saratoga, leur défaite va décider de l'intervention française.**



**Jeu en anglais pour CD-Rom PC édité par HPS, pour Windows 95 ou 98. Configuration requise : Pentium PC avec 18 Mo de Ram...**



*A gauche* **La vue 3D n'est ni très vraiment jolie ni vraiment utile... Les bataillons français (colonels de Saint Maime et de Noailles), ici en action autour de Yorktown, en témoignent.**

*A droite* **Des batailles, qui ne sont pas forcément totalement historiques, ponctuent le déroulement de la campagne.**

## UNE ARCHITECTURE LUDIQUE TRÈS SOLIDE

*Campaign 1776* couvre la quasi totalité des batailles terrestres de la guerre d'Indépendance américaine et s'appuie, dans sa conception, sur l'expérience du développeur de la série *Battleground* John Tiller. L'interface et le système de jeu sont ainsi quasiment identiques à ceux des jeux *Battleground* napoléoniens (phase de charge en moins). La qualité graphique est cependant nettement inférieure, notamment pour les vues en 3D qui ne sont guère jolies ni lisibles. Sinon, les habitués y retrouveront vite leurs marques, avec les grandes icônes de description des unités sur la gauche de la carte, au lieu d'être en bas de celle-ci dans BG.

Le système de jeu est strictement en tour par tour. Chaque tour se décompose en six phases : mouvements américains, tirs défensifs anglais, tirs offensifs et assauts américains, puis les trois phases inverses. L'IA n'a rien d'extraordinaire, mais *Campaign 1776* peut se jouer à plusieurs sur le même ordinateur, en réseau ou par e-mail. Que demander de plus ? La version Gold, qui a servi aux tests, démontre par ailleurs une totale fiabilité. Pas le moindre incident de fonctionnement à signaler.

Les batailles sont restituées avec des unités représentants des compagnies, les effectifs présents étant en effet généralement faibles. Les particularités de l'époque, qui pourraient dérouter les habitués des jeux napoléoniens, sont parfaitement rendues. L'infanterie peut être déployée soit en colonne (mouvement), soit en ligne (formation de combat usuelle), soit enfin en ordre étendu (idéal pour défense en terrain difficile). Il faut rapidement comprendre que la décision se fait d'abord grâce aux tirs, et que pour que ceux-ci soient efficaces il faut savoir garder sa première volée jusqu'au moment opportun (à bout portant !). Le sang froid est donc de mise.

Pour la cavalerie, composée en majeure partie de dragons, la possibilité est offerte de la faire combattre à pied. L'artillerie, de façon très classique, n'utilise que deux formations : attelée ou en batterie. La fatigue joue par ailleurs un rôle notable, les unités les plus fatiguées ne pouvant plus entreprendre grand chose d'efficace, il faudra donc toujours surveiller l'état de fraîcheur de ses différentes unités. La valeur de chaque chef est aussi un paramètre d'une grande importance, notamment dans le cadre de la réorganisation des unités.

## UN JEU DE CAMPAGNE « BIEN FICELÉ »

Comme son nom le laisse entendre, *Campaign 1776* offre également aux joueurs l'opportunité de simuler des campagnes. Le jeu en comprend trois, concernant des théâtres d'opération limités : campagne de Philadelphie, campagne de Saratoga et campagne dans les Etats du sud. Il offre également l'opportunité de simuler la totalité du conflit, dans le cadre d'une grande campagne.

Le mécanisme proposé est à la fois original, simple et efficace. Le joueur sélectionne tout d'abord son camp, la campagne qu'il souhaite conduire (avec le choix possible de différents points de départ en son sein) et enfin la nature de l'IA (« prudente » ou « téméraire »). L'interface lui propose alors un écran résumant le contexte stratégique puis un autre écran, avec carte, effectifs en jeu et commentaires, résumant la situation à l'instant présent. Le joueur passe alors à l'écran de décision, dans lequel l'IA présente un nombre limité de choix tactiques ou opérationnels envisageables (généralement deux ou trois), comme par exemple : tenir sur place, se replier sur une base arrière, rester derrière les fortifications, se disperser ou encore marcher sus à l'ennemi. La situation évolue jusqu'à ce qu'un choix du joueur conduise à une bataille rangée. L'interface repasse alors en mode classique et déploie, sur un champ de bataille correspondant aux lieux, les forces en présence. La bataille est ensuite résolue selon les mécanismes classiques décrits plus haut, et son résultat influe sur la suite de la campagne.

L'intérêt de ce mode de jeu provient de la simplicité, non dénuée d'ambition, de l'arborescence des décisions possibles. Le système mis en place génère un déroulement des batailles bien moins déterministe et automatique que celui, par exemple, des jeux de campagnes de la série *Great Battles* (Alexandre, Hannibal ou César) de Empire, pour qui une campagne n'est que l'enchaînement chronologique de batailles strictement historiques. Le résultat est en tout cas convaincant et qui plus est extrêmement plaisant et accessible pour les joueurs. Pour couronner le tout, le jeu de campagne, comme le jeu de bataille classique, peut donner lieu à des parties par e-mails !

**Chaque campagne fait l'objet d'une description détaillée du contexte historique.**

*Campaign 1776* comprend 48 scénarios, portant sur 25 batailles de la guerre d'Indépendance, dont Saratoga, Bunker Hill, Yorktown et bien d'autres ! Les variantes aux situations historiques sont souvent particulièrement intéressantes. Il compte également quatre campagnes. Mais ce n'est pas tout, car le jeu d'HPS est livré avec un éditeur de batailles et un éditeur de campagnes ! De quoi nous donner envie de fouiller dans les recoins de l'histoire pour trouver d'autres situations originales à mettre en scène. Il semble ainsi possible de créer soit même toutes les batailles du conflit colonial franco-anglais pour le Canada (1754-1761), tant le contexte est similaire. Le manuel et des notes abondantes, sous forme de fichiers Word, sont là pour conseiller les utilisateurs dans la création de campagnes notamment, car cet exercice demeure le plus difficile. Cela fait de *1776* un jeu potentiellement exhaustif ! L'historicité du jeu est également des meilleures, même la bande son est remarquable, avec ses chansons d'époque. Les possibilités de parties par e-mail offrent enfin une longévité supplémentaire à cet excellent produit.

Bref, on en redemande ! Comme pour *Smolensk 41*, John Tiller et HPS signent là un produit, certes d'un niveau technique modeste, mais particulièrement plaisant pour l'amateur d'histoire, sérieux et documenté. Le flambeau du jeu d'histoire traditionnel est donc entre de bonnes mains ! ❐

## CAMPAIGN 1776

**Qualités** : système de jeu éprouvé et efficace, originalité du thème, nombre des batailles et campagnes proposées. Large possibilités de développement grâce aux deux éditeurs de scénarios.

**Défauts** : graphisme global très sommaire et vues 3D peu efficaces.

Les produits HPS sont distribués en Europe par **Duchet Computer** (voir page d'annonce dans ce numéro).




**NOS LECTEURS sont fantastiques... et ce CD n° 18 le prouve. En plus d'une flopée de scénarios tous plus impressionnants les uns que les autres, vous y trouverez des extensions et modifications vraiment colossales pour plusieurs jeux d'histoire, et qui ont demandé des dizaines d'heures de travail. En jeu, feu !**

**Envoyez un scénario et gagnez un abonnement d'un an à CyberStratège !**

Faites-nous parvenir des scénarios ou de campagnes pour votre jeu préféré. A chaque numéro *CyberStratège* offre un abonnement d'un an pour le meilleur scénario envoyé par un lecteur (et tous les lecteurs dont les scénarios sont publiés recevront le numéro correspondant chez eux).

Les scénarios envoyés doivent comporter un texte d'accompagnement dactylographié avec historique, ordre de bataille, conseils de jeu et notes de conception éventuelles.

**CyberStratège**, 5, av. de la République 75011 Paris.

E-mail : **cyberstratege@histecoll.com**

# Le CD-ROM de Cyberstratège

## LES DÉMOS

***Tzar : burden of the crown*** : réalisé par une équipe bulgare, ce très sympathique jeu de stratégie en temps réel fait revivre trois civilisations historiques... dans un univers nettement décalé. A découvrir vite !



**KA-52 Team Alligator** : sus aux Tchétchènes ! Euh non, on n'a pas le droit de dire ça de nos jours. Bon, tant pis, à vous les joies de la guerre héliportée aux commandes de l'un des plus sophistiqués hélicoptères de combat russes.

**Army Men in space** : retrouvez Sarge dans ce petit jeu d'action frénétique. Bon, on vous prévient, ce n'est pas du tout un jeu de stratégie...

**C&C : Soleil de Tiberium** : bon, OK, il est paru il y a déjà un bon bout de temps mais la démo est sortie tard. Alors pour accompagner notre article d'analyse stratégique, voici la démo de l'un des plus célèbres jeux de stratégie en temps réel.

**The Operational ART OF WAR**

**TEMPÊTE ROUGE VERSION 1.1**

**Alain-James Palisse** nous propose une nouvelle version de son superbe scénario « Tempête rouge » (voir Cyber n° 16), sur une hypothétique invasion de l'Europe par les Soviétiques en 1954. Les modifications sont les suivantes :

- correction des bugs trouvés ;
- allongement de la durée du scénario de 35 à 60 tours ;
- tour 35 : déclenchement d'une contre-offensive générale de l'OTAN (choc de 175) ; quelques tours après, son essoufflement permet au soviétiques de déclencher leur propre contre-offensive pour reprendre le terrain perdu (choc OTAN revient à la normale, choc URSS 160) ;
- armée rouge démoralisée aux alentours du tour 45 par la guerre qui se prolonge et la chute du ravitaillement due à la mauvaise logistique (– 35 % au tour 45) ;
- la Chine retire ses troupes aux environs du tour 39 pour soutenir ses actions militaires en Extrême-Orient ;
- ultime offensive de l'OTAN : tour 55-56 ;
- les remplacements de l'OTAN sont à présent affectés par la perte de Keflavik ;
- levée de nouvelles unités en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis au fil de la guerre. Attention : les troupes de cet acabit, bien qu'étant aussi puissantes que leurs aînées sur le papier, sont largement inexpérimentées et inférieures à leurs adversaires soviétiques tant qu'elles ne sont pas assez aguerries ;
- divers petits événements et messages dont je laisse la surprise aux joueurs...

**The Ardennes Offensive disponible sur le net !**

Le jeu *The Ardennes Offensive*, édité par SSG et SSI est disponible gratuitement en téléchargement sur internet, sur le site de SSG (www.ssg.au.com) ! Paru en 1997 (voir *CyberStratège* n° 2), *The Ardennes Offensive* est un jeu d'histoire très classique mais intéressant... surtout quand c'est gratuit ! Malheureusement, malgré notre demande, nous n'avons reçu aucune réponse de SSG pour insérer ce jeu dans le CD et vous l'offrir directement... mais on ne désespère pas.

**Majesty** : le petit dernier de Microprose risque de faire du bruit. Prenez, une fois encore, la destinée d'un royaume magique, mais cette fois, les héros ne vous obéissent plus au doigt et à l'œil ! La sortie de Majesty ayant été retardée d'un petit mois, l'article de présentation sera pour le prochain numéro.

**Disciples** : enfin une bonne alternative à *Heroes III* (qui reste quand même le top du top, on se rassure). Découvrez ce très beau jeu des Canadiens de Strategy First.

**Imperium Galactica II** : et on finit en beauté avec le fabuleux opéra galactique d'*Imperium Galactica 2* ! Cette démo propose le tutorial complet et trois missions. A vous la conscience cosmique !

**ATTENTION À VOS ENVOIS**

Concepteurs de scénarios, attention, nous recevons souvent des disquettes endommagées ou illisibles, protégez convenablement vos créations ou optez pour un envoi électronique ! Par ailleurs, nous demandons à tous les concepteurs de bien indiquer leur nom et adresse dans leur envoi. Il est également indispensable d'inclure un texte de présentation des scénarios, même court, avec tous vos envois.

Merci à tous ceux qui participent avec enthousiasme à l'aventure de *CyberStratège*, nous faisons notre possible pour mettre en valeur vos créations. Le combat continue !

## CLOSE COMBAT III

### LA GROßDEUTSCHLAND À TARGUL FRUMOS (avril-mai 1944)

Une operation pour ***Close Combat III*** plutôt destinee à être joue en solo côte allemand (egalement jouable a deux)

En janvier 1944 l'armee allemande se trouve dans une situation critique, en Ukraine, le Heeresgruppe Sud commande par von Manstein est enfoncé en plusieurs endroits par quatre fronts sovietiques Les troupes menacées d'encerclement doivent abandonner du terrain et reculer tout en gardant leur cohesion Commencent alors des combats retardataires et des contre-attaques, dans lesquels les Allemands sont passes maîtres et qui amenent souvent des succes locaux mais occasionnent aussi des pertes irremplaçables C'est alors qu'intervient la Panzer-Division Großdeutschland, division d'eite qui depuis le debut du conflit en 1940, est de tous les combats Son experience est telle qu a partir de 1943, lorsque la Wehrmacht subira ses premiers revers la Großdeutschland sera cantonnee a un rôle de « pompier » du front ou elle apportera son aide inestimable aux troupes en difficulte

Durant trois mois, une course de vitesse s'engage entre les Allemands et les Sovietiques mais l avance de ces derniers est irresistible, une tentative pour maintenir une ligne de defense sur le Dniestr echoue, une autre sur le fleuve Pruth situe en Roumanie aussi Manœuvrant plus rapidement, les Soviétiques prennent de l avance sur les Allemands et s emparent de Targul Frumos, un important centre de ravitaillement menant a travers la chaine des Carpathes et se trouvant sur les arteres des troupes du Reich en retraite La Großdeutschland, aidee par la 24 PzDiv reprend la localite et les Sovietiques sont refoules Se retranchant dans Targul Frumos la Großdeutschland subit de violents assauts blindés le 26 avril (pres de 150 chars detruits dont plusieurs IS-II) et repousse l offensive avec succes Profitant d une periode d'accalmie, le regiment blinde de la division, conduit par le generalleutnant von Manteuffel contre attaque le 27 avril

C'est cette contre-attaque que cette operation vous propose de rejouer

**Regles particulières**

Niveau de l operation héros (en solo seulement)

Pas de limite de temps

L'ordre de bataille initial ne peut pas être modifie Par la suite, le joueur allemand doit suivre quelques restrictions en matiere de blindes l'achat de Koenigstiger (Panzer VIB) et de chasseur de chars (sauf StuG) est interdit. La division Großdeutschland faisant partie de la Heer (l armée de terre allemande), l'achat de troupes parachutistes (notee FJ) est prohibe En revanche durant sa contre offensive, la Großdeutschland sera appuyée par quelques unités du SS-Panzer Regiment 3 de la SS-Panzer-Division « Totenkopf » le joueur allemand peut donc acheter jusqu a deux unites SS au maximum (infanterie ou blindes) pour simuler cet appui

**Morgan GILLARD**

## SCÉNARIOS

Toujours de superbes scenarios pour SPWW2 ce mois-ci, avec de veritables petites merveilles

- **Crète 1941** un scénario hypothétique sur une action typique des opérations en Crete une compagnie de Fallschirmjäger doit s emparer d'un petit village defendu par de rudes Néo-Zelandais La carte est relativement terne mais il s'agit d'un scénario tres équilibré, jouable plutôt côte allemand mais interessant à deux joueurs Attention les armes allemandes désactivées ne peuvent être reactivées qu'au **tour 2** (l'auteur de ce scénario ne nous a pas indique son nom et ses coordonnées)
- **Carpiquet** un superbe scenario, équilibré et realisé sur une carte très recherchée, par **Patrice Fuentes** Canadiens et Allemands disposent chacun de moyens puissants, bien répartis et peuvent prendre tour a tour l'initiative De grosses surprise en prévision Une très belle bataille, jouable en solo côte canadien mais encore plus passionnante à deux joueurs ! A essayer absolument.
- **Francqueville** les SS de la Hitlerjugend contre-attaquent, les Canadiens vont passer un mauvais quart d'heure ! Encore un scénario épique de Patrice Fuentes sur les combats pour l'aérodrome de Carpiquet. Destiné par le concepteur a être joué côté canadien, nous pensons que ce scénario est plus interessant côte attaquant (Allemand), dans ce cas, attention, le bombardement qui precède le premier tour revele les positions canadiennes, alors détournez les yeux pour ne pas gâcher votre plaisir ! Malgré des moyens massifs pour cette attaque de nuit, attendez-vous à des pertes sevères

**Steel Panthers 3** Laurent Bottero, notre specialiste des opérations dans le Pacifique, nous propose une nouvelle campagne *Steel Panthers III*, sur la difficile conquête de Bougainville (voir encadre p.20)

**Ages of Empire** la seconde campagne des Peuples de la mer (voir encadré)

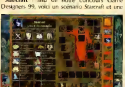
**Ages of Kings** l'honneur d'être le premier à publier dans Cyber un scenario *Age of Kings* échoit a un jeune garçon de 13 ans, **Jean-Baptiste Perrier**, avec l'attaque d un château a motte

**Operational Art of War** devenu un veritable classique du jeu d'histoire, OAW provoque toujours l'enthousiasme des concepteurs Vous trouverez dans ce numéro une version modifiée du scenario « Tempête rouge », paru dans Cyber 16 et deux scénarios inedits

- la guerre d'Hiver (voir encadre p. 21)
- la reduction de la poche de Colmar, en janvier-février 1945, un superbe scenario de **Nicolas Balard** Le briefing d'introduction dans le jeu donne tous les details du scénario

**Heroes III** un superbe scenario sur le theme éternel du Seigneur des anneaux, par **Fabrice Coucuron** (ce lecteur a ose defier le redacteur en chef sur CC ou *Steel Panthers*, il lui en cuira...)

**Starcraft** issu de notre concours Game Designers 99, voici un scénario *Starcraft* et une belle campagne sur le theme de l'univers de *Stella Inquisitorus* (voir encadres)



**Close Combat III** enfin, notre collaborateur Morgan Gillard s'est fendu d'une operation complete pour CC III (voir encadre ci-contre)

## STARCRAFT

### LE CHEMIN DE CROIX

Ce scénario *Starcraft*, réalisé lors du concours **Game Designer 99**, est destiné à être joué côté protoss.

Ce scénario peu se jouer en mode « melee » et « free for all » mais sa pleine utilisation se fait en mode « **use map settings** » car il utilise le langage macro qui paramètre l'IA. Le détail de la mission est décrit dans le briefing avant le commencement de la mission.

Votre rôle consiste à détruire trois ennemis présents sur la planète Kh'Dri. Vous jouez avec les Protoss et vous n'avez pas d'allié.

La difficulté du jeu est adaptée en fonction de votre évolution mais attention de ne pas trop traîner quand même. Quatre balises Beacons sont présentes dans le jeu et ne peuvent être utilisées que par des SCV Protoss. En vous plaçant dessus, vous déclencherez des actions plus ou moins bénéfiques.

N'hésitez pas à me contacter pour plus d'informations et de nouveaux scénarios

**Christophe BEAUMONT** (ch_beaum@club-internet.fr)

## EXTENSIONS

Une foule d'extensions vraiment etonnantes dans ce numéro Toutes les extensions s'installent à partir du CD dans un dossier **pcyber18**

**Konrad et Malaya** Kamikaze Wargames Design vous propose de decouvrir deux de ses jeux d histoire par e-mail, avec des versions bridees de *Konrad* et *Malaya* (voir encadré p 23)

**SPWW2 version 2.07 et patch 2.2** pour être certain que tous le monde ait cette fabuleuse extension pour *Steel Panthers*, nous redonnons, pour la dernière fois l'extension Seconde Guerre de The Gamers' net. Il faut d'abord installer l'extension avant de copier les fichiers du patch 2.2 Cette extension nécessite le CD de *Steel Panthers*, mais le jeu n'a pas besoin d'être installe

**Soldats du feu** le général Schtroumpfnagel nous propose une étonnante variante pour *East Front*. *Soldat du feu* simule la lutte d'une brigade de pom-

Suite page 23

### STELLA INQUISITORUS

[illegible]




**LA CONQUÊTE DE BOUGAINVILLE (nov.-déc. 1943)**
**Campagne pour Steel Panthers III**

Vers la mi-octobre 1943, le général MacArthur et l'amiral Halsey se mettent d'accord sur la réduction de Rabaul. La grande base aéronavale, à l'extrémité nord-est de la Nouvelle-Bretagne, constitue la position-clef du Pacifique Sud. Tant que les Japonais tiennent cette place forte, ils gardent la possibilité de frapper en direction du sud, vers les Salomon de l'ouest, vers la Nouvelle-Guinée et d'envoyer leurs bombardiers dans le nord-est sur les îles Gilbert et Marshall.

En revanche, une fois Rabaul neutralisée, MacArthur pourrait remonter la côte de la Nouvelle-Guinée sans s'inquiéter de son flanc gauche appuyé à la mer. De même, les forces engagées dans le Pacifique centre pourraient déclencher l'offensive sans avoir à craindre les bombardiers basés à Rabaul. Pour attaquer ce formidable bastion, il faut disposer d'un aérodrome rapproché, Munda, en Nouvelle-Géorgie, étant trop éloigné. N'importe quelle île des Salomon nord ferait l'affaire. MacArthur et Halsey arrêtent leur choix sur Bougainville.

L'assaut doit être donné par la 3ᵉ division de Marines, la 37ᵉ division d'infanterie étant maintenue en réserve. Ces deux grandes unités font partie du 1ᵉʳ corps amphibie des Marines, placé sous les ordres d'Alexander Vandegrift qui vient d'être promu général de corps d'armée. Vandegrift va donc pouvoir de nouveau se heurter à son vieil adversaire le général Hyakutate qui, ayant conservé le commandement de la XVIIᵉ armée japonaise, était chargé de la défense des Salomon nord. Or, Hyakutate s'attend à un assaut contre Bougainville et il suppose que l'attaque aura lieu dans le secteur de Kahili, important aérodrome situé à l'extrémité sud de l'île.

Vandegrift, lui, a deviné que les Japonais feraient justement ce calcul, qu'ils concentreraient donc leurs forces autour de Kahili. Par conséquent, il va faire semblant de viser cette région tout en attaquant réellement ailleurs.

Il décide de débarquer dans la baie de l'Impératrice Augusta, à mi-hauteur de la côte ouest de Bougainville, longue d'à peu près 200 km. Les troupes prendraient pied sur la gauche du cap Torokina dont les plages ne sont que légèrement tenues. Vandegrift a choisi ce point à cause de son isolement : il faudrait aux Japonais plusieurs mois pour monter une contre-attaque massive contre une tête de pont aussi éloignée de leurs bases.

Toutefois les 20 000 hommes chargés de l'opération ne se dirigent pas directement vers Torokina. Le convoi qui les transporte met d'abord le cap sur Kahili. Puis, après s'être bien montrée, la longue colonne des navires virent sous le couvert de la nuit vers le nord-ouest, de manière à atteindre Torokina à l'aube. De plus cette ruse est précédée d'un coup porté à gauche de Kahili et d'une feinte exécutée à droite.

Le 26 octobre, une brigade néo-zélandaise occupe les îles du Trésor, juste au sud-ouest de Bougainville. Ceci confond les Japonais et permet la mise à disposition d'une base avancée pour l'opération de Torokina. Vingt-quatre heures plus tard, dans le cadre de la « feinte à droite », le 2ᵉ bataillon de Para-marines débarque sur l'île de Choiseul au sud-est de Bougainville. Son objectif, faire un maximum de bruit et se donner l'allure d'une division... Les appareils japonais sont encore en train de bombarder ces concentrations factices quand la 3ᵉ division de Marines atteint les plages étroites de cap Torokina.

L'aube du 1ᵉʳ novembre 1943 se lève sur une mer d'argent. Les Marines massés sur les ponts des transports peuvent voir le soleil surgir au-dessus des crêtes bleuâtres des montagnes de Bougainville ; au centre le cratère du Bagana émet une mince fumée que le vent éparpille sur les flancs du cône. Une autre fumée, beaucoup plus dense s'élève du Cap Torokina et de l'îlot de Puruata, à moins de 1 km de la côte : le bombardement naval a commencé. Au bout d'une heure, le barrage d'artillerie cesse et les chalands filent vers la terre...

A vous d'écrire la suite de cette épopée par le biais de cette campagne. Vous allez faire face, comme dans la précédente campagne de Peleliu (voir *CyberStratège* n° 17) à un ennemi rompu aux ruses dans la guerre de jungle, en proie à l'ivresse de la mort... Bonne chance !

**ORDRE DE BATAILLE**

**3rd USMC Division** (général A.H. Turnage)
- 3rd Marines Regiment (trois bataillons)
- 9th Marines Regiment (trois bataillons)
- 21st Marines Regiment (trois bataillons)
- 2nd Raider Regiment

+ un régiment d'artillerie, deux bataillons de blindés et les éléments organiques divisionnaires correspondants.

**NOTES DE CONCEPTION**

La carte représente la région du cap Torokina jusqu'aux crêtes « d'Hellzapoppin », zone dans laquelle se sont déroulés les combats de la 3rd Division. Elle a été reproduite, ainsi que les noms des principaux acteurs, à partir de l'ouvrage *Les Marines dans la guerre du Pacifique* (1941-1945) de Robert Leckie (1968). Certains noms sur la carte sont en anglais par souci d'appellation historique.

Nombre de scénarios : **5** (du 01/11/43 au 15/12/43).

En solitaire, le jeu est conçu pour être jouable **côté USMC** (humain) contre le Japonais (ordinateur « AI Level » fixe à 0). Le coût des pertes humaines (côté américain) est identique aux troupes nippones.

Pour refléter la dégradation météorologique durant la campagne, les derniers scénarios se déroulent en « hiver tropical », ne vous inquiétez pas de voir apparaître des retranchements blancs (enneigés...).

Des **dents de dragons** apparaissent le long des pistes afin d'empêcher les unités blindées de faire une pénétration importante dans cette jungle affreusement dense. Cela reflète assez bien la réalité et donne une importance vitale aux pistes que vous allez découvrir... Il est donc interdit d'essayer de retirer ces dents de dragons par vos unités de génie. D'ailleurs le programme ne vous le permettra pas à moins que vous ayez une version supérieure à la 1.0.

Dans cette campagne de cinq scénarios, vous incarnez le capitaine de la cie B, 1st Btn, 9th Marines. Vous allez participer à la prise de l'aérodrome du cap Torokina à Bougainville, à l'établissement de sa tête de pont ainsi qu'à son exploitation et son renforcement.

Afin de respecter l'équilibre historique des forces, vous ne devez acheter qu'une compagnie de **USMC Riflemen** (90 points) sans aucunes troupes en appui car le soutien est assuré tout au long de la campagne par la division et les éléments aériens et navals de la Task Force 39.

Le déploiement doit se faire de préférence dans la zone que vous verrez sur la carte indiquée par des « +++ ». Attention, le programme va automatiquement charger vos troupes principales sur des LVT et/ou LCVP.

Pendant le 1ᵉʳ scénario, lors du déploiement manuel, certaines unités (comme les mortiers) ne seront pas automatiquement chargées. Utilisez le bouton « Load units into closest vehicles » afin d'embarquer ces « récalcitrants » dans les véhicules les plus proches.

En conséquence donc, à partir du 2ᵉ scénario et pour les suivants, il faudra lors de chaque phase de déploiement initial, débarquer vos troupes au sol dans les zones « +++ » et placer ces transports en mer afin de ne pas gêner inutilement le jeu.

De plus, historiquement, les LVT ne furent pas utilisés lors de ce débarquement (ils sont employés la première fois à Tarawa le 21 novembre 1943, voir scénario sur la prise de Betio dans *CyberStratège* n° 15). Afin d'éviter cet anachronisme, il faut donc ne pas les utiliser, hormis pour le débarquement des troupes.

Entre chaque scénario, vous pouvez réparer les unités ayant subies des dégâts, voire éventuellement les remplacer, mais en aucune façon vous ne devez acheter des troupes en appui.

Les débarquements ne sont possibles que sur les plages indiquées.

Des conseils et des rappels historiques sont fournis entre chaque scénario. La présentation des scénarios de la campagne qui suit n'est donc que succincte.

**1. Le débarquement à cap Torokina** (1er novembre 1943)

Il est 6 h 45 ce 1ᵉʳ novembre 1943, votre compagnie fait partie de la première vague d'assaut et va participer au débarquement sur Bougainville à cap Torokina.

**2. Les batailles de Koromokina et de la piste de Piva** (7 novembre 1943)

L'ennemi riposte. Votre Cᶦᵉ est aux avants postes à Koromokina sur le flanc gauche de la tête de pont. Elle va devoir faire face à une contre-attaque japonaise dans ce secteur gorgé de marais. De plus, sur le flanc droit, l'ennemi s'infiltre le long de la piste de Piva et atteint le barrage des bataillons du 2nd Raiders.

**3. Pénétration de la piste de Piva et prise du village** (10 novembre 1943)

Les défenses nippones parfaitement organisées et le climat pluvieux en abondance ralentissent énormément la progression de nos troupes. L'ennemi en faible nombre est coriace et le terrain est de plus en plus difficile. La jungle si dense rend l'occupation et la sécurisation des pistes vitales et facilite les opérations et les tactiques nippones de contre-attaque, de harcèlement et d'infiltration. L'objectif de vos troupes est d'avancer plus profondément dans l'île afin de renforcer notre tête de pont. Le village de Piva et son secteur doit être occupé. Votre compagnie fait partie de ces opérations de reconnaissance et d'assaut.

**4. La bataille de Piva Forks** (19 novembre 1943)

Votre Cᶦᵉ B du 1/9 va participer aux côtés du 3rd Marines à la conquête du secteur stratégique de Piva Forks, carrefour des pistes est-ouest et de Piva. Avancez avec prudence, la visibilité est réduite.

**5. La bataille d'Hellzapoppin Ridge** (12/12/1943)

Les crêtes « d'Helzapoppin » surplombant la baie de l'Impératrice Augusta vous attendent ! Les côtes 600, 600A et 1000 sont vos prochains objectifs. Les troupes japonaises sont profondément retranchées sur ces crêtes et ravins recouverts d'une jungle abondante. La seule façon de déloger l'ennemi est une attaque frontale.

Pour la 3rd USMC Division, la campagne prend fin début janvier 1944. Elle aura coûté officiellement 732 tués et 1 259 blessés. L'ennemi lancera une contre-attaque massive en mars 1944 mais ne réussira jamais à reprendre l'avantage. La reddition définitive de l'île aura lieu le 8 septembre 1945 seulement !

Pour toutes remarques ou suggestions, n'hésitez pas à me contacter : **bott11@aol.com**. Bonne campagne ! ❒

**Laurent BOTTERO**

## LA GUERRE D'HIVER

Ce scénario pour ***Operational Art of War*** est inspiré de ***A Winter War***, jeu sur carte édité par GRD. La carte a néanmoins été modifiée, principalement en raison de la difficulté à représenter les lacs. De même, dans un but de jouabilité et d'équilibre de la partie, certaines adaptations ont été faites.

L'ordre de bataille a également pour base celui du jeu de GRD, mais il a été décliné afin de le rendre plus détaillé, voire de corriger quelques erreurs. Afin de simuler au mieux la souplesse tactique qui prévalait au sein de l'armée finlandaise, les divisions sont représentées avec les éléments suivants : un état-major, un bataillon de reconnaissance (skieurs très bien dotés en armes automatiques), trois régiments d'infanterie, un régiment d'artillerie.

Les divisions soviétiques sont quant à elles représentées par un seul et unique pion, bien qu'il soit possible de morceler ces unités en trois régiments.

Faute de documentation sur la dotation des unités d'artillerie finlandaise, les canons ont été affectés aléatoirement aux formations qui devaient en posséder. Néanmoins, ceux-ci correspondent toujours à du matériel qui aurait pu être employé par les unités en questions. Les joueurs mieux renseignés n'auront aucun mal à apporter les modifications nécessaires !

Les unités finlandaises reçoivent des armes soviétiques à partir de décembre 1939. Bien entendu, elles ne sortent pas directement des usines d'URSS ! Il s'agit d'équipements capturés à l'armée rouge et hâtivement remis en service pour palier le manque de matériel lourd de l'armée finlandaise. Cette situation sera encore plus vraie lors de la Guerre de Continuation à partir de juin 1941. A noter que le bataillon de chars finlandais est présent. Historiquement, seule la 4$^e$ compagnie de ce bataillon (avec des Vickers 6t) reçut le baptême du feu lors de la Guerre d'Hiver.

Enfin, l'ordre de bataille aérien finlandais a totalement été revu. Par ailleurs, certains avions qui ne volèrent jamais sous la svastika bleu apparaissent dans les rangs finlandais. C'est le cas pour le Caudron C-714 (six arrivèrent bel et bien en Finlande) et pour les Blackburn Roc. Il avait été projeté respectivement par la France et la Grande Bretagne d'en expédier à Helsinki ; il faut supposer que si le conflit s'était poursuivi au-delà du 13 mars, quelques-uns uns de ces appareils auraient été engagés au combat.

Plusieurs équipements employés par les belligérants ne sont pas inclus dans le listing des matériels de l'éditeur de scénarios. Ils ont donc été remplacés par des armes équivalentes, du moins, dans la mesure du possible. Ces « substitutions » sont les suivantes :

- Rifle RL : ces sections représentent deux types de groupes distincts : des unités dotées d'un équipement mixte pistolets-mitrailleurs/fusils et charges de démolition, ou alors des unités spécialisées dans la lutte antichars, avec des cocktails Molotov ;
- les obusiers et canons finlandais (76 mm, 122 mm...) : dans le cas des calibres « russes », il s'agit de pièces d'origine tsariste récupérées après l'accession à l'indépendance. Les canons de 75 mm proviennent quant à eux de Suède ;
- les chevaux... sont avant tout des rennes pour les Finlandais ;
- les chenillettes 37L remplacent les STZ Komsomolets ;
- les Swordfish représentent des Fokker C-X ou des Hawker Hart (dans le cas de l'escadrille suédoise F-19) ;
- les I-15 finlandais doivent être considérés comme des Bristol Bulldog ;
- les He-51 tiennent lieu de R-5 ; les Wellesley représentent les R-10.

**Option pour une intervention alliée automatique :**

Les joueurs désirant simuler une volonté franco-britannique plus résolue de venir en aide à la Finlande auront à se rendre dans l'éditeur de scénarios, et à modifier dans l'éditeur d'événements aléatoires l'un des événements suivants : 19 (pour une intervention à partir du tour 4), 22 (tour 7), 25 (tour 8), 31 (tour 12), 32 (tour 16). Il leur suffira de porter le taux de probabilité de l'événement à 100 %.

### CONSEILS DE JEU

**● Joueur finlandais**

Le scénario commence avant la date effective du déclenchement des hostilités, ce qui permet au joueur de positionner ses unités comme bon lui semble. Cette liberté trouve cependant vite ses limites et le joueur finlandais n'a guère d'autre choix que de se contenter d'imiter le déploiement historique. En effet, il est recommandé de déplacer rapidement les 2$^e$ et 3$^e$ corps le long de la ligne Mannerheim dans l'isthme de Carélie. A l'Est, les unités établiront un rideau défensif mobile en s'appuyant sur les localités à proximité. Une dernière précaution consiste à bien protéger les aérodromes avec de la DCA et d'ordonner aux unités aériennes de n'accepter qu'un niveau de pertes minimes. Autrement, l'aviation fondra comme neige au soleil, tandis que les VVS auront beau jeu de soutenir sans grande opposition les opérations terrestres...

Lorsque la guerre éclate, la priorité finlandaise est de se ménager une marge de manœuvre. Celle-ci se traduira par la création de réserves. D'une part, en arrière de chaque position forte, des réserves tactiques, accessoirement opérationnelles, devront être prêtes à secourir une défense défaillante. D'autre part, une réserve stratégique de plusieurs divisions (celles qui dépendent du Haut Commandement par exemple) sera créée. Sa fonction consistera à remplacer des divisions de première ligne trop affaiblies par les combats et menacées de destruction. Un roulement de divisions fraîches doit nécessairement avoir lieu. Si des régiments viennent à disparaître, il est peu probable que le joueur finlandais les voit se reconstituer. Les unités étrillées par l'adversaire devront donc être ramenées en arrière pour du repos et une réorganisation.

Stopper les assauts soviétiques initiaux ne sera probablement pas très difficile. Il conviendra alors de ne pas gaspiller ces succès en d'infructueuses contre-attaques coûteuses en hommes et en matériel. Dans l'isthme de Carélie, les actions offensives ne devront se produire que si la situation se dégrade terriblement. Mieux vaut reculer progressivement, en rendant intolérable à l'ennemi le prix qu'il devra payer pour avancer, que de reprendre quelques kilomètres carrés qui seront finalement perdus.

A l'Est, les choses sont différentes et une attitude plus offensive peut être adoptée. Lorsque les axes de progression ennemis auront été repérés, les unités de skieurs ou de gardes civiques pourront déborder, puis encercler les forces soviétiques. Les attaques lancées de tous côtés, même en état d'infériorité numérique, peuvent avoir des résultats inespérés.

Pour finir, le joueur finlandais ne doit pas oublier que son armée n'est pas entraînée pour mener des opérations d'envergure. Il lui faudra donc prendre garde à ne pas être trop ambitieux et à ne pas surestimer ses forces : même si leur niveau de professionnalisme est impressionnant, les pertes qui s'accumulent font diminuer ce niveau, tandis qu'en parallèle, les capacités soviétiques s'améliorent. Quant à compter sur une intervention alliée... celle-ci n'a que très peu de chance de survenir. Le joueur finlandais ne doit donc pas se reposer sur cette éventualité.

**● Joueur soviétique**

Les alternatives sont peu nombreuses ! Au départ, le joueur soviétique dispose d'une puissance considérable. Mais son armée est un colosse... à la tête d'argile ! Les lacunes au sein du commandement ainsi que les tactiques inadéquates sont traduites par un niveau de choc assez prononcé. Au départ, le joueur soviétique devra donc se contenter d'user son adversaire. Les actions qu'il mènera seront probablement peu rentables : gain de territoires insignifiant pour des pertes énormes. Tout cela est inévitable et peut-être atténué en préparant au mieux les attaques, avec des concentrations d'artillerie, un fort appui aérien. Les Finlandais encaisseront ainsi de nombreux coups. Et même si ceux-ci ne provoquent pas l'écroulement de l'adversaire, ils l'ébranleront et il finira par tomber.

Tout change entre janvier et février. Le niveau de choc diminue aussi bien pour les unités terrestres que les unités aériennes, les renforts affluent. Chez l'ennemi c'est le contraire : les pertes plus ou moins bien comblées par de nouvelles recrues provoquent une baisse de professionnalisme au sein des meilleures unités, tandis que les forces s'épuisent. Le joueur russe devra donc passer à la vitesse supérieure, avec comme objectif direct la prise de Viipuri. La prise de cette cité sous-entend quasi certainement un match nul en fin de partie, au pire une défaite marginale.

L'essentiel, aussi bien au début du conflit que dans ses derniers jours, consiste à une bonne préparation des attaques : ne faire agir que des unités d'une même formation en l'appuyant au mieux avec toutes les unités de support disponibles (en particulier génie et artillerie), veiller à ordonner aux unités blindées de n'accepter qu'un niveau de pertes minimes. Les unités blindées ne doivent jouer qu'un rôle mineur de soutien de l'infanterie : dans les zones enneigées et accidentées de la région, face à des forces très bien entraînées et motivées, il est hors de question de vouloir refaire la Blitzkrieg que les Allemands ont déchaîné quelques semaines plus tôt sur la *Pologne*... Par ailleurs, le joueur soviétique aura tout intérêt à protéger ses arrières à l'Est (avec des unités paras, de cavalerie, du NKVD, accessoirement avec des unités de support) pour éviter de voir des unités de partisans ou de skieurs adverses encercler les éléments avancés et les réduire un à un. ❐

**Laurent TOUCHARD**

AGE OF RIFLES !

**VOUS avez taujaurs rêvé de mener à la victaire la Grande armée, de marcher sur les traces de l'Empereur des Français... et cela avec vatre jeu préféré, j'ai nammé *Age af Rifles* ? Aujaurd'hui le rêve est devenu réalité !**

Patrice FUENTES

# VIVE L'EMPEREUR !

Cette extension « Vive l Empereur » constitue une véritable adaptation du jeu *Age of Rifles* pour la période du Premier Empire Le système de ce jeu offre l'avantage de pouvoir créer ses propres unites par l apport d'un équipement et d'uniformes spécifiques Les qualités intrinsèques des unites sont regroupees sous cinq valeurs distinctes (entraînement, moral, vitalité, approvisionnement et experience) et définies dans un fichier « Caracteristiques » L'origine de ces donnees provient de jeux d'histoires avec figurines, et une recherche personnelle des uniformes s'est avérée necessaire pour une réelle retranscription.

La période couvre la totalite de l'epopee napoleonienne, de 1800 à 1815 Tous les belligerants de l'epoque sont représentés ,des pays alliés aux coalisés avec leurs propres caracteristiques L'éditeur de scénarios, puissant et convivial, vous permettra de constituer vos propres batailles, historiques ou hypothétiques Le paramétrage de l'IA constitue le point fort du logiciel, et l ordinateur s'impose comme un adversaire redoutable

Cette extension vise aussi a vous donner envie de découvrir la periode et poursuivre le plaisir avec le **jeu d'histoire avec figurines** La confection de vos armees, à l'aide de figurines en plastique ou en alliage de plomb, vous occupera de longues heures et sera source de plaisir et de satisfaction personnelle L ultime étape la reconstitution historique a l'aide de vos soldats peints avec soin, vous placera au cœur même des combats La seule limite est votre imagination

« Vive l'Empereur » utilise un fichier **Caracteristiques.oob** Des tableaux **Excel**, disponibles dans le dossier, répertorient et classent les types d'unites (infanterie, cavalerie et artillerie) avec pour chacune d entre elles leurs valeurs respectives Ainsi sont représentées les differentes unites de la milice, de la ligne et de la Garde

## NOTES DE CONCEPTION

L armement disponible dans le jeu comme le mousqueton ou la carabine à un coup, donnait des resultats peu representatifs, je pense, de la realite de l'epoque en effet, la precision du mousqueton par exemple jusqu'à 110 m environ, devient aléatoire au dela (portee de l'arme entre 200 et 300 m) Les pertes à 1 hexagone (90 m), s'élevaient entre 5 et 15 à chaque tir Mon choix s'est finalement porté sur le fusil de chasse à un coup · efficace à 100 m, il le devient beaucoup moins à 2 hexagones L'ensemble des unites, infanterie comme cavalerie possède ce type d'armement. Certaines d'entre elles comme les cuirassiers en sont dotées, même si dans la réalité les deux pistolets et le sabre droit constitue l'équipement de base du cavalier français jusqu'en 1812

### Précisions sur le tableau synoptique

Une colonne T indique la possibilite pour l'unité d'adopter la formation « en tirailleurs » Dans le jeu, la possibilité de choisir sa formation dépend principalement du niveau d entraînement et d'une capacite de mouvement suffisante La vitesse de changement de formation (rapide normale ou lente) influe sur l'entraînement (– 5 ou –10 %) et sur la vitalite (– 15 ou – 30 %)

L'organisation militaire par nation vous apporte une aide precieuse pour vos prochains scénarios Ces informations, données à titre indicatif, constituent une base de départ, modifiable a volonte Un systeme de budget calculé selon les critéres d'*Ages of Rifles* apparaît egalement sur une base de 100 fantassins ou cavaliers

### Installation

Le CD de Cyber installe le dossier Vive l'empereur dans le dossier **pcyber18** Le fichier **Caractéristiques.oob** est a placer dans le répertoire « Works » du jeu Ce fichier reprend toutes les références du tableau synoptique Il vous appartient alors de sélectionner les unites interessees lors de la constitution de votre fichier « ordre de bataille » (ODB), comme explicité ci-après

### Editeur de scénarios

Les etapes de la creation d'un scenario necessitent au prealable l'élaboration d'une carte grâce à son éditeur spécialement prévu à cet effet. Une sauvegarde ( avec pour extension map) est fortement conseillee Elle vous permettra d'y apporter les modifications que vous jugerez utiles L échelle du terrain et du temps adoptée correspond a 90 m par hexagone et 10 mn par tour

La seconde etape consiste en l'elaboration des effectifs deployés sur le champ de bataille et de la qualité des unités Le fichier « caracténstiques » doit être chargé dans un premier temps grâce au bouton « **charger ODB** ». Les trois autres boutons (deplacer, copier et effacer) situés en dessous des parametres des caractenstiques de l'unite et « Enregistrer ODB » vous permettent de créer votre propre ordre de bataille puis de le sauvegarder sous l'extension **.odb**

Enfin la troisieme étape consiste à définir les objectifs et les ordres de chacune de vos unites

Le dossier comprend également un scenario réalise avec l'extension « Vive l'Empereur », **la bataille de Vimeiro**

Bon jeu et vive l'Empereur !

---

**VIMEIRO (Espagne, le 21 aout 1808)**

Voici une partie commentee **côte anglais** (*NDLR quel le horreur !*) sur le scenario propose dans le dossier

Valeur des objectifs 10 points (hex 6,6 et 19 9)

Initiative tour 1 Britanniques

Britanniques humain Français ordinateur

**Français (general Junot)**

Infanterie 8 720 Cavalerie 600

Artillerie 16 Unites 27 Valeurs 1 539

- division Laborde neuf bataillons de ligne sans grenadiers (400 h ), trois bat. legers (480 h )
- division Loison six bataillons sans grenadiers (400 h )
- brigade Kellerman deux btns de grenadiers (640 h )
- division de cavalerie Margaron cinq escadrons (dont deux de dragons, 120 cav par escadron)
- artillerie deux batteries a pied (6 livres)

**Anglais (Sir Arthur Wellesley)**

Infanterie 10 080 Cavalerie 240

Artillerie 12 Unites 21 Valeurs 1 665

- brigade Hill trois bataillons (800 h )
- brigade Fane trois bataillons (800 h ) dont deux de Riflemen (640 h )
- brigade Anstruher deux bataillons légers (640 h ) et deux de ligne (640 et 720 h )
- brigade Ackland deux bataillons (640 et 720 h )
- brigade Bowes deux bataillons (renfort 4e tour, 800 h chacun)
- cavalerie Taylor trois escadrons (hussard et dragon leger, esc 80 cav )
- artillerie deux batteries a pied (9 livres)

**Tour 1** renforcez votre defense en adoptant une formation en ligne ou en colonne (la double ligne est un bon compromis entre les deux)

Brigade Ackland hex 7,8 Cav Taylor hex 7,12

Brigade Fane hex 8,12 1re batt. en position

2e batt hex 3,16

**Tour 2** attaquez l aile gauche française avec vos troupes arrivees en renfort.

Brig Hill hex 7,16 1re batt. en position hex. 6 15

Ordre des unites ATT FEU (portee de 1 hex) Rappelez eventuellement vos tirailleurs pour augmenter votre puissance de tir au maximum

Pour le combat rapproche utilisez de preference la portee des ordres « unites superposees » ou par « commandement » pour un meilleur impact

**Tour 3** l'ennemi adopte une formation en colonne d'attaque pour ses unites Votre propre aile gauche se trouve sous la menace d'une deroute Resserrez votre defense autour de Vimeiro en reorganisant vos troupes

**Tour 4** arrivee des renforts (brig Bowes) par le nord Votre aile gauche est toujours malmenee Reagissez ! La batterie (hex. 0,11) peut devenir un soutien fort utile dans votre systeme de defense Faites donc appel a ses services

**Tour 5** en bousculant l aile gauche ennemie, vous reussirez peut-être a atteindre les batteries adverses et a les éliminer

**Tour 6** pourchassez l'adversaire jusque dans ses moindres retranchements Votre objectif recuperer l hexagone 6,6 tombe aux mains des Français Lourde tâche les fameux grenadiers de Kellerman se sont positionnés aux alentours. La tension est a son paroxysme Reussirez-vous a remporter la victoire comme dans la realite ?

### KONRAD 1945 ET MALAYSIA 1942

Les deux démos de KWD présentés sur le CD-ROM sont des simulations historiques conçues pour être jouées à deux joueurs, en l'absence d'intelligence artificielle. L'interface est particulièrement agréable, beaucoup plus performante que les produits *Aide de camp* par exemple.

Chaque tour de jeu alterne pour chaque camp une phase de mouvement puis une phase de combat résolue par jets de dés dans la plus pure tradition.

L'opération ***Konrad*** est une offensive allemande désespérée pour dégager la garnison de Budapest assiégée par les Soviétiques. On se doute bien que cette entreprise est fort hasardeuse. Néanmoins, on passe de bons moments à pousser ses pions de Panzers autour du lac Balaton. Malgré des renforts nombreux, le Soviétique n'a pas la tâche facile et doit lutter avec toutes ses forces pour empêcher la jonction de se faire. L'intérêt de ce jeu tient à la gestion des bonus de combats (bataillons de chars lourds pour l'Allemagne, artillerie pour les Sov.) et surtout à la course furieuse pour arracher une victoire instantanée.

***Malaysia 1942*** est un décalque informatique d'un ancien jeu de Franck Chadwick, fort intéressant aussi. La carte de la presqu'île est tout bonnement superbe. Cette fois, ce sont les troupes du Commonwealth qui ont fort à faire pour bloquer l'inexorable avancée des Japonais. Le jeu comporte un bon nombre d'options historiques (opération Matador, porte-avions supplémentaires pour l'Anglais...) et suffisamment de petites touches de chrome (débarquements japonais, action de la Marine et de l'Aviation) pour le rendre attrayant et neuf.

**Installation**

Ces jeux fonctionnent sous Windows 95+ ou NT (éventuellement Mac avec un émulateur), sur Pentium 133 avec 16 Mo de mémoire minimum. Pour installer, lancez le programme **setup.exe** et précisez le répertoire dans lequel sera copié le jeu. Une icône du jeu est créée dans le menu Démarrer / Programmes.

Pour démarrer une nouvelle partie, lancez le jeu et cliquez sur le bouton New Game. Pour consulter l'aide en ligne (au format HTML, donc visualisable par un browser internet comme Netscape ou Internet Explorer), cliquez le bouton Help ; dans le cas d'une première utilisation, il vous sera demandé de localiser le browser internet à utiliser pour la consultation de l'aide (par exemple C:\Program Files\Internet Explorer\IExplorer.exe).

Les jeux livrés dans ce numéro de Cyber sont en version shareware. Ils sont limités dans leur nombre d'utilisation. Pour obtenir une version définitive, vous devez payer leur licence. Chaque jeu est au prix de 60 Frs (enregistrement via internet), et l'ensemble des quatre jeux, disponible sur CD (voir le site de KWD pour les autres jeux) est au prix de 200 FF, frais de port inclus (en France métropolitaine). L'enregistrement via internet est accessible sur le site www.users.imaginet.fr/~bbmagic/wp

L'achat du CD-Rom par chèque est à adresser à : **Bertrand Vauthier, 46, rue de la Vecquerie, 44600 Saint-Nazaire** (indiquez vos coordonnées postales et si possible votre adresse e-mail).

Jean-Claude BESIDA

## HEROES III

### LA GUERRE DE L'ANNEAU

Scénario **Heroes III** par **Fabrice Coucuron**

Dans la Terre du Milieu, l'affrontement se précise entre les forces de l'ombre et celles de la Lumière. À l'Est, au cœur de Mordor, des armées d'orques et de créatures malfaisantes se préparent au combat. Dans la tour sombre, Sauron, le seigneur ténébreux organise sa vengeance.

Au centre de la Terre du Milieu, le Gondor et le seigneur des Rohirrim se sont unis pour défendre les royaumes des hommes. Leur vigilance s'amenuisant au fil des siècles a permis le réveil de Sauron. La gloire de leurs héros et la puissance de leurs pays ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles furent. C'est maintenant dans la hâte qu'ils ordonne la résistance. D'autant qu'à quelques lunes de leurs frontières, Saroumane, le sage parmi les sages, chef du conseil blanc a révélé sa véritable nature. Dans sa tour d'Orthanc, enivré par la soif de pouvoir et trompé par la malignité de Sauron, Saroumane a longtemps joué un double jeu. Aujourd'hui, ses armées affrontent ouvertement le Rohan et le Gondor. Il continue à feindre l'alliance avec Sauron dans l'espoir de le doubler à l'heure de la victoire et de dominer seul la Terre du Milieu... seul avec l'anneau, l'anneau unique.

Car tous cherchent à s'en emparer. L'anneau magique forgé par la main de Sauron avant d'être perdu et oublié, et qui donne la puissance à celui qui le porte. L'actuel porteur est Frodon le Hobbit. Son cœur pur le protège a priori de toute corruption. Son destin est de détruire l'anneau. C'est le seul espoir du Gondor.

**Conseils tactiques**

Réglez la difficulté du jeu à 160 % minimum. L'équilibre du scénario voudrait qu'on le joue à trois. N'oubliez pas de ne jamais négliger l'exploration.

– Mordor : les montagnes et le fleuve vous protègent efficacement, vous disposez en outre du héros le plus puissant. Vous risquez cependant de manquer de ressources pour vous développer. Le temps joue en partie contre vous.

– Gondor : vous avez à votre disposition les meilleures troupes, trois châteaux et le plus grand nombre de héros. Mais vous êtes encerclé par Saroumane, Sauron et les pirates d'Umbar (un bon conseil : appliquez la même stratégie qu'Aragorn dans *Le retour du Roi*).

– Saroumane : c'est un véritable défi, tous vos choix devront être justes. Pariez sur la magie et les artefacts et n'oubliez pas que les Ents ont causé votre perte. Soyez audacieux.

– la Moria et les Elfes : vous êtes loin de la mêlée. Une fois votre menaçant voisin vaincu, vous pourrez changer le cours de la bataille. ❐

piers contre un terrible incendie, l'un des joueurs représente les pompiers, l'autre les flammes qui tente de progresser le plus vite possible. Le dossier *Soldats du feu* comprend tous les éléments (unités, fichier sons, etc.) pour jouer, il suffit de les copier dans le dossier du jeu *East Front* (attention à conserver les fichiers remplacés si vous ne pouvez par réinstaller le jeu après). Un fichier « Lisezmoi » inclus détaille toutes les règles de ce jeu.

**Age of Rifles** : une impressionnante variante, sur le Premier Empire (voir page 22).

**Close Combat IV** : en plus du patch pour la version française, nous avons inclus le **fichier des voix US** de la version américaine, pour remplacer l'ignoble fichier de la version française, où les GIs parlent français avec un chewing-gum dans la bouche. Essayez, ça change tout !

**Mobhack classique pour Steel 2 + Mo'Slow** : toujour soucieux du bien-être des lecteurs de Cybe, le général Schtroumpfnagel nous a fourni le petit logiciel Mobhack classique pour *Steel Panthers II*, indispensable pour les concepteurs de scénarios, ainsi que Mo'Slow, le fameux logiciel qui permet aux heureux possesseurs de Pentium trop puissant de ralentir leur machine pour jouer confortablement à Steel. Merci, mon général !

**Patch Smolensk 41** + patch pour mise à jour de la documentation) : le patch 1.2 pour le superbe jeu stratégique de HPS et la documentation qui va avec.

**Civ II : Test of Time** : nous avons rassemblé dans ce dossier plusieurs extraordinaires extensions pour la dernière version du légendaire jeu du grand Sid (et qu'il faut absolument essayer) : **Civconverter**, un puissant modificateur d'unités, deux fichiers bourrés de nouvelles unités (sons compris) et surtout un fantastique scénario proposé par Microprose sur son site, **The Time Threat Paradox**. Préparez-vous à des heures de plaisir !

– **patch Planescape : Torment** : le dernier patch du superbe jeu de rôle d'Interplay.

– **patch Command & Conquer** : et pour faire bonne figure, l'indispensable patch de C&C, pour les adeptes du jeu en ligne. ❐

## AGE OF EMPIRES

### LES PEUPLES DE LA MER (2e partie)

Dans la première campagne des Peuples de la Mer (*CyberStratège* n° 16), vos Peuples de la Mer ont, en cinq scénarios, colonisé l'Ionie (Ouest Anatolien), razzié les côtes grecques et les îles de la mer Égée, détruit le vieux royaume de Minos (Crète), et défendu efficacement leur capitale, la célèbre Troie, contre les Achéens (Grecs mycéniens) et leurs alliés. Il vous tarde sans doute de les conduire à la conquête de l'empire des Hittites, puis de la Palestine et même du puissant royaume de Pharaon.

Cette deuxième campagne amènera vos glorieux pillards (devenus « Grecs » pour la bonne cause) de Sardes à Hattousa, Kanesh et Arinna, au cœur de l'Empire des Hittites, en passant par Xanthos, Tarsus et Adana (scénarios 1 à 3 tous en Anatolie), de Kanesh et Adana (en Anatolie) au Karkemish, royaume hittite en Syrie, sur les rives de l'Euphrate, aux limites de l'Empire Assyro-Babylonien (scénario 4), enfin à Qadesh, poste-frontière entre l'empire des Hittites (en voie d'extinction grâce à vous...) et l'Égypte, à l'est des côtes phéniciennes (scénario 5).

De là, l'un de vos peuples, les Peleset, entrera dans l'histoire en s'installant en Palestine où, sous le nom de Philistins, il devra vaincre les Hébreux de David et détruire le temple de Jérusalem (scénario 6). Alliés aux tribus libyennes à l'ouest, et aux Araméens à l'est, vos Peuples de la Mer vont alors pouvoir razzier les côtes égyptiennes et s'enfoncer de plus en plus profondément dans le delta du Nil (scénario 7) pour finalement vaincre le pharaon Ramsès III et détruire tous les ports, les greniers, les forums, les temples... et les pyramides de la Haute Égypte (8e et dernier scénario).

Si vous y parvenez, vous ferez nettement mieux que les Peuples de la Mer « historiques » qui ont été vaincus sur terre et sur mer par Ramsès III, digne successeur de son glorieux aïeul, qui a mis fin à leurs exploits collectifs en Asie (mais pas à la destinée de certains de ces peuples : on vient de parler des Peleset alias Philistins, les Sheklesh et les Sherden quant à eux donneront leur nom respectivement à la Sicile et à la Sardaigne ; les Teresh se feront Thyréniens puis Étrusques, etc.) !

René ROSTAN

# DISCIPLES : SACRED LANDS

## LES TERRES SACRÉES DU TOUR PAR TOUR

**CONÇU et édité par les Canadiens de Strategy First, *Disciples : Sacred Land* est un superbe jeu à thème médiéval-fantastique en tour par tour, dans la ligne droite de *Heroes III*. Agréable à prendre en main, doté de superbes graphismes, il ne pourra que séduire les amateurs de ce type de produits, décidément très sallicités !**

Luc OLIVIER

« *Nous sommes maintenant a l'aube d'un nouvel âge La plus importante des guerres a commence au cœur des Terres Sacrees Quatre races – l'Empire, les Clans de la montagne, les Hordes de morts-vivants et les Legions des damnes – se tiennent prêts pour la bataille, sachant qu ils luttent pour leur survie et la domination du monde* »... Le decor est plante, il est assez classique pour un jeu sur ce theme Tres proche de *Heroes III Disciples* en differe tout de même par de nombreux mecanismes originaux et quelques bonnes idées

### DES PRINCIPES TRÈS CLASSIQUES

*Disciples* propose des quêtes (scenario simple) ou des sagas (campagne) qui enchaînent differents scenarios avec le même royaume Le joueur doit choisir sa race parmi les quatre possibles (humain, nain mort-vivant et chaos), sachant que les caractenstiques des chefs les classes des personnages et le type de magie proposee seront assez differents En fait chaque race predispose a un style de jeu plutôt fin, discret ou destructeur ; l'ambiance en est assez bien retransmise par les allures et les voix des personnages allant du classique « oui, chef » pour le fringant chevalier, a l'effrayant « je vais prendre ton âme » du demon cornu

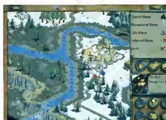
A chaque partie, le joueur sélectionne egalement la classe de son incarnation dans le jeu guerrier, magicien ou voleur Chaque classe apporte un bonus : le guerrier permet a ses troupes de recupérer des points de vie chaque tour ; le magicien permet de jeter plus de sorts , le voleur dispose de caractenstiques spéciales, comme l'espionnage Ce seigneur n'est pas representé sur la carte il est sensé incarner le joueur et réside dans la capitale

Les conditions de victoire d un scénario consiste a contrôler un pourcentage défini de la carte, detruire un ennemi ou recuperer un objet, souvent placé dans une ville puissamment gardee a l'autre bout de la carte Il est possible de tisser des alliances avec d autres camps joues par l ordinateur, si plus de deux races sont presentes Il faudra alors de l or, de la puissance et beaucoup de patience, mais le resultat est interessant car il permet de neutraliser une race ennemie, pour se concentrer sur une autre Peu d'options sont disponibles entre allies, mais il est possible de traverser le territoire sans combat et il semblerait qu un corps expeditionnaire soit delegue contre les ennemis communs

**Un héros nain quitte une petite cité et part en exploration a travers le vaste monde**

**Les forces du chaos étendent leur contrôle sur les terres avoisinantes ! La carte de jeu de *Disciples* est tout a fait plaisante et presente les elements habituels de ce type de jeu : monstres errants, ressources et bâtiment a explorer.**

*Disciples* évite avec bonheur le temps reel pour un plus classique mais plus satisfaisant tour par tour L'ergonomie du jeu n'est pas très novatrice, mais elle est fonctionnelle l ecran est segmente en trois parties, la partie principale presentant la








La carte stratégique en perspective et les animations sont particulierement agreables à l'œil.



carte de jeu avec le terrain, les villes et les monstres pour permettre le deplacement des chefs et de leurs troupes , en haut a droite la carte globale avec les zones connues et en dessous, les unites ou villes selectionnees et differents boutons de menus L'ensemble se manipule facilement a la souris et à l'aide de raccourcis claviers

Le jeu est divise en tours, au cours desquels le Joueur, puis ses adversaires, vont déplacer chefs et troupes pour decouvrir du territoire, attaquer des monstres ou des villes, gagner des trésors et de l'experience, et gerer sa capitale Quant on vous disait que cela ressemblait a Heroes !

## LA CONDUITE DU JEU

*Disciples* fonctionne avec un principe cher a la plupart des jeux du genre un chef encadre un groupe de suivants, qu'il mène pour decouvrir des trésors et combattre des monstres Les combats procurent des points d experience qui permettront de changer de niveaux pour devenir plus puissant et plus efficace Certains monstres ou ennemis necessitent des troupes extrêmement aguerries pour être vaincus, et il va souvent s'agir de gerer au mieux les ressources humaines achetées. Heureusement, a moins de perdre le groupe entier au cours d'un combat il est toujours possible de soigner, voire ressusciter ses hommes , le coût en pieces d'or est eleve mais c'est toujours plus efficace que de recommencer une progression d'équipe a zero

Chaque royaume dispose de classes de heros specifiques et il est meme possible de louer les services de races étrangères ou de monstres Globalement, chaque race dispose d'un ou deux types de guerriers, d'un magicien ou jeteur de sort, éventuellement d'un prêtre ou soigneur pour l'humain et d'un contrôleur de terrain, chef peu puissant militairement mais capable de planter des bâtons de contrôle (voir plus loin) Une fois le chef achete dans une ville, il peut louer les services de quatre suivants achetés ou piochés dans la defense de la ville

Le nombre de suivants qu un heros peut diriger peut augmenter avec l'experience (mais certains « gros » monstres occupent plus de place dans un groupe). Les mouvements s effectuent a la souris avec decouverte de la carte au cours de la progression La vitesse du groupe depend de la monture du chef et du type de terrain, eventuellement ralenti par les blessures des personnages

Les combats sont assez classiques mais laisse peu de loisir a la moindre tactique les deux groupes sont alignés face a face sans mouvement possible, avec une premiere ligne, souvent formee des combattants, et une deuxieme composée plutôt d'archers et de jeteur de sorts Le rôle du joueur consiste a choisir la cible de ses combattants, suivant le type d'arme ou de sort La magie est soit offensive avec des éclairs, boules de feu, frayeur ou paralysie soit defensive avec des soins Il est possible de passer son tour ou tenter de s enfuir, mais c'est rarement efficace

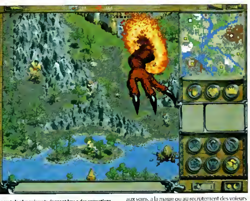
Chaque créature peut disposer de pouvoirs speciaux, comme l'immunite a certaines armes, la possibilite de frapper tous les ennemis d'un coup ou distiller la crainte ou la paralysie, ameliorer l'attaque de ses allies, etc En tout plus de 150 creatures variees tirees des jeux de rôle sont susceptibles d'être rencontrées Lorsque le combat est fini, les personnages gagnent des points d experience, et un butin en pieces d'or et objets magiques Parmi ceux-ci, beaucoup de choses classiques : armes, fioles, parchemins et artefacts plus ou moins puissants que les personnages vont se partager, echanger ou revendre

L'experience permet de changer de niveau, ce qui augmente les chances de survie : nombre de points de vie puissance des sorts et probabilite de toucher De plus, pour un chef, le changement de niveau donne une capacite supplementaire, comme augmenter le nombre de suivants devenir plus rapide ou plus robuste ou encore pouvoir utiliser certains objets magiques Le joueur devra soigneusement gérer ses unites pour créer des groupes puissants et équilibrés : choix des cibles en fonction de leur resistance, mais aussi des points d'experience rapportés Notons enfin, qu entre deux quêtes de la même saga, il est possible de garder un seul chef et trois objets magiques Autrement dit, ce n'est pas la peine de faire monter en parallele plusieurs chefs car un seul pourra resservir

## GESTION TRÈS SIMPLIFIÉE

*Disciples*, comme la plupart de ses consorts, presente quelques mecanismes de gestion plutôt limités mais tres fonctionnels Pour developper sa race, deux eléments sont indispensables l'or et la mana L'or represente la monnaie d'echange et permet d'engager des chefs, de recruter de nouveaux personnages et, éventuellement de les soigner Le metal precieux est également utile pour construire des bâtiments ou developper des villes La mana, disponible en quatre varietés suivant le type de magie, permet de rechercher des sorts, puis de les lancer Pour contrôler les differentes mines d'or et de cristaux de mana, il ne suffit pas de passer dessus mais il faut contrôler le terrain, ce qui s'effectue de deux manieres

**Les combats sont résolus de maniere tres simple, avec les combattants face à face sur deux lignes, sans possibilité de manœuvre. C'est toutefois rapide et bien conçu. Certains monstres particulierement puissants, comme les dragons ou les géants, occupent deux espaces, à la difference des unités de base.**



Les sorts le plus puissants donnent lieu à des animations impressionnantes



La première méthode valable lorsqu'il n'y a pas de ville dans les environs, est de faire planter un bâton de conversion par un héros spécialisé dans cette fonction. Visuellement le terrain devient de la couleur et du type de la race du camp : vert prairie pour l'humain, blanc neigeux pour le nain, boue craquelée pour le mort-vivant et rouge lave incandescente pour le chaos. Cette variation du terrain peut paraître superflue, mais elle constitue un des points forts du jeu, car elle permet de percevoir immédiatement ce qui est ami d'ennemi, et correspond à l'esprit du jeu pour qui la conversion du terrain est une mission sacrée. Concrètement elle influe sur la stratégie du joueur car il est possible de prendre le contrôle des mines d'or et sources de cristaux ennemis en plantant un bâton de conversion, même en plein territoire ennemi. Les ressources arrivent alors chaque tour dans votre camp. La seule solution pour l'ennemi sera d'envoyer un convertisseur arracher le bâton. Tout le principe de guerre économique est rendu présent par ses petits êtres volants mais très vulnérables.

La deuxième méthode de contrôle, nettement plus simple mais pas forcément plus rapide, est d'occuper les cités. Chaque tour de jeu, suivant leur taille, le rayon de chaque ville augmente et les sources d'énergie magique et de ressources sont alors automatiquement contrôlées.

Il existe deux sortes de villes, la capitale et les villes mineures. C'est dans la capitale que sont construits tous les bâtiments qui influent sur le jeu, leurs caractéristiques se diffuseront magiquement dans les autres cités contrôlées. Par exemple, si le temple est construit dans la capitale, toutes les cités possédées par le joueur pourront, dès leur capture, soigner des personnages. Le joueur peut construire un bâtiment par tour, en payant le coût en or. Il existe six familles de constructions, chacune propre à une classe de personnage soit pour permettre le changement de niveaux des unités, soit pour accéder aux soins, à la magie ou au recrutement des voleurs.

Les cités représentent un maillon important de la stratégie de jeu, car elles servent à contrôler le terrain mais également à acheter chefs et troupes, à les soigner, voire les ressusciter, et à protéger les limites du royaume. Il n'est pas possible de construire de nouvelles villes, seules celles présentent au départ peuvent être occupées. Une ville représente réellement une base d'opération et il est très important d'occuper les villes neutres ou ennemies les plus proches pour progresser vers son objectif. En effet, une ville sert de refuge en cas d'agression ennemie, de base de récupération en cas de blessures ou de décès, ou offensivement pour compléter les effectifs d'un groupe. Une fois la ville occupée, il devient possible de rayonner autour pour compléter l'exploration de la région ou chasser les ennemis alentours en revenant régulièrement en ville se reposer.

## LA MAGIE FACILE

Un jeu médiéval-fantastique serait creux sans magie, *Disciples* en distingue deux sortes : celle du grand chef (le joueur) et celle des personnages. Les sorts sont jetés par le seigneur de la race qui peut lancer le même sort deux fois par jour si c'est un sorcier, sinon une seule fois. *Disciples* propose jusqu'à cinq niveaux de sorts différents par races, tous ne sont pas accessibles dans chaque scénarios ; de plus chaque sort doit être découvert individuellement en payant des points de mana. Les sorts sont assez variés mais plutôt spécialisés dans l'aide aux mouvements et aux combats. Il est possible d'accélérer ses propres mouvements, de bénir ses troupes avant les combats, de jeter des éclairs ou autres choses désagréables sur les groupes ennemis et même d'invoquer des créatures monstrueuses pour attaquer ou protéger un groupe.

Chaque lancement de sort coûte des points de mana, il faut donc les lancer avec parcimonie. L'usage de la magie est essentiel pour gagner certains scénarios, notamment l'appel de créatures pour attendrir des monstres puissants ou calmer un chef ennemi belliqueux. Cette magie est très commode à utiliser, il suffit que le joueur pointe sur la carte l'endroit désiré n'importe quand durant son tour, et une superbe animation visuelle montre le résultat du sort.

Le deuxième type de magie est fourni par les personnages jeteurs de sorts. Leur magie est extrêmement limitée car ils ne savent lancer qu'un sort offensif ou défensif au cours des combats. Le type de jeteur de sort dépend bien sûr de la race, mais aussi des bâtiments construits dans la capitale, et le joueur doit choisir entre deux collèges de magie. Le type de magicien choisit est exclusif et le personnage ne pratique qu'une variété de sort, soit un sort puissant sur un seul adversaire, soit un sort moins puissant mais qui affecte tout le groupe ennemi. Notons enfin qu'il existe de très nombreux parchemins récupérables sur la carte : tous les magiciens sont capables de lancer les sorts inscrits dessus quel que soit le niveau ou le type de magie.

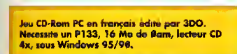
Sans vraiment ré-inventer les mécanismes des jeux médiéval-fantastiques en tour par tour, *Disciples* s'avère comme un produit très agréable à pratiquer, une bonne alternative à *Heroes III*. La beauté des graphismes, la variété des quatre races présentes et la quantité de monstres et de trésors, donnent vite envie de se lancer dans les longues sagas proposées. En plus d'un puissant éditeur de scénarios, *Disciples* peut être joué en réseau par quatre joueurs et dispose maintenant de nouveaux scénarios téléchargeables sur le site de Strategy First. Le syndrome bien connu du « *encore un tour et j'arrête* » marche à plein et le jeu s'est taillé un beau succès aux États-Unis (une version 2 est même en préparation). En revanche, sa sortie en France semble peu probable, GT Interactive, chez qui il aurait dû paraître ayant été racheté par Infogrames, le catalogue de cet éditeur a été sérieusement remanié. *Disciples* est donc dispo **en import seulement**, dommage pour tous les amateurs d'épopée médiéval-fantastique qui risquent de passer à côté de ce bon petit jeu !

### DISCIPLES : SACRED LANDS

**Qualités** : jeu de conquête et d'aventure classique mais bien réalisé, facile à prendre en main, bonne durée de vie, beaucoup de diversité (monstres, objets magiques, héros, magie), très beau graphisme d'ensemble.

**Défaut** : rien de révolutionnaire, *Heroes III* et *Ages of Wonders* font la même chose en mieux... des petites lacunes dans l'interface.

Test réalisé sur la version commerciale US.


Jeu CD-Rom PC en français édité par 3DO. Nécessite un P133, 16 Mo de Ram, lecteur CD 4x, sous Windows 95/98.

Win98 WIN95

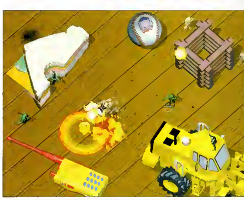


# ARMY MEN IN SPACE

## L'ENFER DES BACS A SABLE

**DEUX ans après la sortie d'*Army Men*, 3DO, maintenant sous le giron d'Infogrames, nous offre la suite des aventures de Sarge, le juteux en plastique des armées vertes en lutte contre les beiges et leurs acolytes aliens, le tout sur fond de table de cuisine et de jardin d'enfant.**

Laurent DUCLOS



*Army Men* avait en son temps apporte une nouvelle fraîcheur au temps réel. Ni tout à fait stratégie, ni tout à fait arcade, le concept des petits soldats en plastique prenant vie pour s'entre-massacrer en jouant à la « gueguerre » avait su séduire Ils reviennent donc, et ils ne sont pas contents !

Jugez plutôt : les crapules beiges du non moins infâme commandant plastro ont décide d'en finir une bonne fois pour toute avec les vaillants verts de Sarge. Pour ce faire, ils ont fait alliance avec une horde d'aliens vindicatifs et patibulaires , Dieu merci, Sarge et ses gars ont su s'attirer les bonne grâces de Tina Tomorow et de son armée galactique. Les rayons paralysants et autres incinerateurs cosmiques s'ajoutent désormais aux traditionnels fusils d'assaut, lances flammes et bazooka auxquels vous etiez habitué jusqu'alors



*En haut* **Attention au bazooka planqué dans le club-sandwich !**

*Ci-contre* **La couleur rouge des plaques de cuisson ne peut signifier qu'une seule chose : ça va chauffer !**

## BISCOTTE HILL

Le principe du jeu n'a en revanche pas changé de façon particulierement remarquable. Vous dirigez Sarge, le heros du jeu ainsi que les hommes qui l'accompagnent tout au long d'une serie de mission constituant une campagne. Modes multi-joueurs et escarmouche sont bien entendu egalement disponibles. En cours de partie, il vous est loisible de constituer vos escouades comme vous l'entendez pour répondre le plus souvent à différents impératifs tactiques. Sniper, mortier, lances-flammes, grenades, etc., sont parmi d'autres les armes a votre disposition A vous de savoir en répartir l'usage au sein de vos forces afin de constituer des groupes capables de se soutenir mutuellement ou de mener d'efficaces actions de diversion Les mouvements se font par un système de cliquer-tirer ou plus simplement en indiquant l'objectif a atteindre sur l'écran ou la mini-carte Il vous est en outre possible de déterminer a l'avance l'attitude au combat de vos hommes : riposte, attaque

Ne vous leurrez pas, dans le feu de l'action, vous devrez la plupart du temps oublier votre belle mise au point tactique pour cliquer frénétiquement les ordres de tirs contre vos adversaires tout en essayant de sauver la vie de Sarge dont la perte signifierait la défaite immediate de vos troupes A ce titre, l'interface n'est pas toujours tres pratique, le nombre de commandes à maîtriser etant relativement trop important par rapport au rythme de l'action On en arrive bien souvent a ne plus avoir l'impression de contrôler grand chose… dommage Considerez donc le passage par le camp d'entraînement comme quasi obligatoire

Outre les missions de la campagne qui vont du sabotage de la base cachee dans le panier à pique-nique a l'infiltration d'une soucoupe alien posee dans le bac à sable du jardin le tout dans une ambiance *mi-Toys, mi Mars attacks* il existe un mode escarmouche jouable independamment En solo ou en multi-joueurs vous pourrez vous lancer dans des affrontements sanglants (ou gluants comme le plastique fondu, au choix) sur différents terrains : planetes d'outre-espace, table de la cuisine etc Un vaste choix de missions vous y seront proposees depuis la capture des drapeaux adverses jusqu'a l'éradication définitive des adversaires Comme toujours, les decors sont partie prenante du jeu, et le côte jouet en furie se jetant des grenades au milieu des Corn Flakes est pour beaucoup dans le succès de la serie L'alternative est amusante ou pour le moins delassante pour les cyberstratèges habituellement confrontes à des problemes autrement plus graves de gestion d'empires ou de savantes manœuvres opérationnelles Ne perdez cependant pas de vue qu'*Army Men in Space* tient d'avantage de l'arcade sauvage que du reel jeu de strategie en temps réel ! Il n'en demeure pas moins un petit jeu sympathique, non dénue d'humour et fort honnêtement realisé ❐

**L'écran de contrôle et de parametrage du mode escarmouche**



### ARMY MEN IN SPACE

**Qualites** : amusant et frénetique , les graphismes rendent parfaitement l'impression de jouer aux petits soldats.

**Defauts** : action difficile a contrôler de l'arcade sauvage plutôt que de la stratégie…

**NE RECULANT devant aucun sacrifice, nous avons passé — une fois encore — des nuits entières à jouer sur le net pour peaufiner les stratégies développées dans l'article précédent (Cyber n° 17) et établir de nouvelles études concernant le jeu multijoueurs. Voici aujourd'hui le résultat de ce labeur harassant !**



Jean-Cyrille WAAG

# AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS

## LE GUIDE STRATÉGIQUE (SUITE)

Dans un souci de clarté, nous avons décidé de regrouper les différentes civilisations au sein de tableaux pour vous offrir l'information la plus synthétique possible ; mais tout d'abord, nous étudierons la manière de bâtir des stratégies cohérentes.

## LES COMMANDEMENTS D'UN ROI !

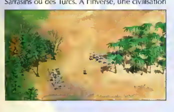
### I. La carte, tu étudieras

Le type de carte sur laquelle se déroule une partie conditionne en grande partie la civilisation à utiliser. Il serait inutile de choisir les Vikings pour jouer sur une carte de type désertique comme l'Arabie, où leurs qualités marines ne pourraient s'exprimer, il vaudra donc mieux se servir des Sarrasins ou des Turcs. A l'inverse, une civilisation comme les Celtes, peu versée dans la stratégie navale, évitera une carte marine comme la Méditerranée. Le meilleur moyen de parer à ces erreurs consiste à bien connaître la civilisation avec laquelle on joue.

*En titre* **Les mamelouks écrasent les chameliers adverses.**

### II. Vif comme l'éclair, tu seras

Vous l'aurez sûrement déjà constaté en jouant les campagnes solitaires, la rapidité est un facteur essentiel dans *Age of Kings*, et encore plus dans les parties multijoueurs. La première stratégie consiste donc à tout mettre en œuvre, en utilisant au



*A gauche* **Des archers britanniques protégés par des piquiers montent une embuscade dans un défilé.**



*Ci-dessous* **La flotte de pêche japonaise et ses pièges à poisson.**

## Les Goths

**Economie**

Les Goths sont avantagés pour la chasse, surtout au sanglier. Il leur suffit d'un villageois par bête alors qu'il en faut d'ordinaire deux ou trois.

A l'âge impérial, les Goths reçoivent également dix villageois supplémentaires pour améliorer leur production.

**Armement**

La puissance goth réside dans l'infanterie, celle-ci est entraînée plus vite aux casernes, coûte de moins en moins cher au fur et à mesure que l'on avance en âge et inflige de lourds dégâts aux bâtiments.

La marine goth est également puissante et doit aider le plus souvent possible les troupes à terre.

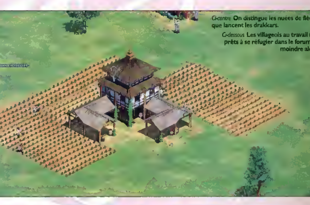
**Unité spécifique**

Le huskarl est la réponse appropriée de la faiblesse de l'infanterie face aux archers. Son armure le protège efficacement et lui permet de détruire les archers avant que ceux-ci ne l'achèvent.

**Points faibles**

Il manque aux Goths toute la technologie des fortifications, ce qui les condamne à être une civilisation offensive toujours en mouvement et attaquant sans cesse.





Ci-contre On distingue les nuées de flèches que lancent les drakkars.

Ci-dessous Les villageois au travail mais prêts à se réfugier dans le forum à la moindre alerte.

# Les Francs

**Economie**

Le grand avantage des Francs est l'amélioration automatique de leurs fermes à chaque changement d'âge, ce qui leur permet de toujours profiter de cultures au rendement maximum.

La construction des châteaux est moins onéreuse avec pour corollaire, d'une part la possibilité d'en construire plusieurs, d'autre part, un passage plus rapide à l'âge impérial.

**Armement**

L'arme par excellence des Francs est leur cavalerie qui possède, en plus de toutes les mises à niveau, des avantages particuliers comme un champ de vision plus étendu ou une force de frappe plus importante occasionnant plus de dégâts.

**Unité spécifique**

A mi-chemin entre le fantassin et l'archer, le lanceur de hache est une unité redoutable qui inflige beaucoup de dégâts mais dont la portée reste relativement modeste.

**Points faibles**

Les Francs souffrent d'une relative faiblesse à l'âge impérial où il leur manque les unités de siège lourdes ainsi que des améliorations comme la tour de bombarde ou les projectiles de feu. En fait, leur puissance est à son apogée à l'âge des châteaux, et ils doivent en profiter au maximum.



Ci-dessus Des navires de démolition à l'assaut d'un port mongol.

mieux ses avantages, pour arriver le plus vite possible à l'âge des châteaux afin de disposer d'unités fortes et diversifiées ainsi que de technologies avancées.

### III. Tes villageois, tu chériras

Pour arriver très vite à l'âge des châteaux , l'économie est primordiale et il ne faut donc pas hésiter à créer des villageois tant et plus (on n'en possède jamais assez !). Suivant le type de carte, les ressources et la civilisation avec laquelle vous jouez, une moyenne de 20 à 30 villageois est indispensable pour créer et entretenir une économie florissante. Une fois créés, vos villageois doivent travailler pour votre plus grande gloire. Affectez-en huit à la nourriture (fermes ou chasse suivant leurs capacités) pour obtenir une production continue, puis répartissez les autres entre le bois, l'or et la pierre. Cette répartition peut varier suivant l'âge, les buts du jeu ou les besoins de votre armée. Par exemple, une guerre sur mer nécessitera plus de bûcherons car les navires sont de grands consommateurs de bois ; à l'inverse, les fortifications à l'âge des châteaux et plus encore à l'âge impérial réclament beaucoup de pierre.

# Les Britanniques

**Economie**

Dès le départ, les bergers britanniques sont avantagés car ils travaillent plus rapidement que leurs adversaires et, en ramenant les moutons près du forum, ils évitent de perdre du temps en aller-retours, ce qui leur permet de gagner de précieuses secondes

Les forums sont deux fois moins chers, les Britanniques ont donc intérêt à essaimer ceux-ci au plus près des ressources puisqu'ils servent à la fois de stockage, de tours de guet et de producteurs de villageois.

**Armement**

La principale force des britanniques est constituée par les archers dont la portée reste toujours supérieure aux archers adverses ce qui leur permet de causer de lourdes pertes à l'ennemi, que ce soit en soutien ou avant l'intervention de l'infanterie.

De plus, les camps d'archers entraînent leurs troupes plus rapidement, il ne faut donc pas hésiter à en construire plusieurs pour protéger ainsi les différents forums

**Unité spécifique**

Le fantassin à arc long est le meilleur archer du jeu et sa portée le rend pratiquement invincible Sa force et sa précision sont améliorées par l'étude de la chimie et de la balistique a l'université.

**Point faibles**

La grande faiblesse des Britanniques provient de leur manque d'unités de siège à l'âge impérial et de leur méconnaissance de la poudre à canon Pour parer a cet handicap, ils devront rapidement détruire les universités et les ateliers de siège adverses ou bien triompher avant l'âge impérial .

Un moine ramène une relique vers un temple.





Ci-dessus **Les Chu Ko Nu et leurs arbalètes spéciales écrasent la cavalerie adverse.**

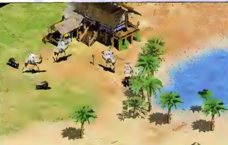


Ci-contre **Les lanceurs de hache francs détruisent une caserne.**

N'oubliez pas que la nourriture est fondamentale car pratiquement toutes les troupes en consomment, il faut donc alimenter vos moulins en permanence. Il faudra aussi songer à fournir à vos villageois toutes les avancées technologiques dont ils peuvent avoir besoin pour améliorer leur productivité : développez dès que possible la brouette, le harnais de cheval et le métier à tisser. La hache à double tranchant pour les bûcherons, la carrière et la mine d'or pour les mineurs doivent être les technologies suivantes sur la liste.

**IV. Des bâtiments adaptés, tu construiras**

Dans la course à la vitesse, il est important d'aider vos villageois en réduisant la distance à parcourir entre les lieux d'exploitation et les aires de stockage. En conséquence, il vous faudra construire les fermes autour du moulin (lequel aura été bâti en fonction de l'emplacement des troupeaux), les camps de mineurs sur les mines d'or ou de pierre et les camps de bûcherons en lisière de la forêt que vous allez exploiter.



Ci-contre **Une attaque en tenaille des chameliers lourds.**

Pour construire des bâtiments rapidement, il faut savoir que chaque villageois affecté à la construction diminue de 33 % le temps de celle-ci, il suffira donc

Ci-dessous **Cette jonque de transport va cesser de vivre après l'attaque du navire de démolition.**



# Les Celtes

### Economie

Les bûcherons sont rapides ce qui permet soit d'en affecter moins à la coupe de bois, soit de revendre le surplus au marché ou avec la charrette de commerce pour se procurer d'autres ressources.

Les Celtes contrôlent également les troupeaux de mouton et empêchent leur conversion de ceux-ci par l'ennemi, ce qui leur procure le double avantage de disposer de plus de nourriture en début de partie tout en en privant l'adversaire.

### Armement

Les Celtes sont une civilisation offensive, rapide et puissante surtout dans les premiers âges. Ils doivent donc se servir de cet avantage pour attaquer, sur terre ou sur mer, dès le départ et ne jamais cesser de harceler l'adversaire en se concentrant sur son potentiel économique pour l'empêcher de progresser. Par la suite, les armes de siège à cadence de tir rapide finiront de mettre l'ennemi à genoux.

### Unité spécifique

Le guerrier de Guède inflige beaucoup de dégâts et bouge vite. Il est parfait pour tuer des villageois ou des armes de siège, il fera également merveille contre l'infanterie ou les archers.

### Points faibles

Les Celtes sont pauvres en technologie et en religion. Leur handicap majeur réside dans leur faiblesse à l'âge impérial, ils doivent donc vaincre avant que leurs ennemis parviennent à cet âge. Dans le cas contraire, il leur faut arriver à contrôler la majorité du territoire pour priver l'adversaire de ressources.

# Les Teutons

### Economie

Les forums bénéficient d'une portée de tir supérieure et causent plus de dégâts, ce qui rend les villageois moins fragiles face à une attaque de début de partie.

Les fermes ne coûtent que les 2/3 du prix normal, il faut donc miser sur celles-ci pour accroître les réserves de nourriture rapidement en début de jeu.

### Armement

Les Teutons sont une civilisation puissante mais lourde à mettre en œuvre et lente, surtout centrée sur la défense. Ainsi, leurs tours contiennent deux fois plus d'hommes et tirent deux fois plus de flèches ce qui multiplie leur puissance de tir par quatre.

Les troupes sont plus résistantes à la conversion tandis que les moines teutons ont une portée de guérison du double de la normale ce qui leur permet de soigner en restant hors d'atteinte, voire même hors de vue, de l'ennemi.

### Unité spécifique

Le chevalier teutonique est l'unité d'infanterie la plus meurtrière mais aussi la plus chère du jeu ; il ne faut donc pas le gaspiller inutilement. Sa lenteur le réserve aux attaques contre l'infanterie, les unités de siège ou les bâtiments ennemis. Il doit rester à l'écart de la cavalerie ou des archers adverses car ceux-ci n'en feraient qu'une bouchée.

### Points faibles

Bien que partiellement compensée par leur résistance à la conversion, la faiblesse des teutons est leur lenteur qui les expose aux attaques des archers ou de la cavalerie ennemis. De plus, les archers ou la cavalerie des Teutons sont particulièrement indigents tout au long du jeu ; seuls le canonnier à main ou le paladin seront utiles pour la protection des unités les plus lentes.

# Les Vikings

**Economie**

Les ports sont bon marché et les villageois actifs ce qui permet de centrer l'économie sur la pêche pour la nourriture et sur le bois pour les navires.

**Armement**

Autre civilisation d'attaque, les Vikings comptent surtout sur leur infanterie pour mener des attaques dès le début du jeu et harceler sans cesse leur adversaire.

La marine viking est également puissante mais souffre de l'absence des navires d'incendie, lacune que comble leur drakkar dès l'âge des châteaux.

**Unité spécifique**

Les Vikings sont les seuls à en avoir deux :

– le drakkar est en fait une galère de guerre pouvant naviguer sur les haut-fonds ou les gués et capable de tirer des volées de flèches meurtrières.

– le fou de guerre vient en complément de l'infanterie et cause beaucoup de dommages aux forces adverses, sa caractéristique la plus remarquable est son pouvoir d'auto guérison qui vient suppléer la carence des moines. En créant deux groupes de ces guerriers, on est toujours sûr d'en avoir un au combat pendant que l'autre se régénère !

**Points faibles**

Les vikings sont une civilisation très faible bien que disposant de sérieux atouts. Ils sont désavantagés en combat terrestre par des lacunes technologiques ainsi que par l'absence d'une cavalerie digne de ce nom. De plus, leur incapacité à utiliser la poudre les rend vulnérables à l'âge impérial. Ils doivent donc attaquer sans cesse pour vaincre l'adversaire avant que celui-ci ne se développe trop.

d'assigner **trois villageois** à chaque bâtiment à construire pour que celui-ci s'élève quasi instantanément.

Dans les premières phases du jeu, il faut impérativement créer les bâtiments économiques, à savoir le moulin et le camp de bûcherons. Une fois à l'âge féodal, les camps de mineurs puis la caserne et ses dépendances : l'écurie et le champ de tir à l'arc sans oublier le forgeron indispensable pour améliorer ses troupes. Pour finir, il est nécessaire de développer dès que possible les améliorations technologiques de chaque bâtiment en commençant par ceux qui augmentent la productivité des villageois.

### V. Tes troupes, tu connaîtras

Une fois arrivé à l'âge des châteaux, il faudra tôt ou tard vous battre et pour cela vous devrez connaître vos troupes ainsi que celles de l'adversaire afin de lui infliger un maximum de dégâts avec un minimum de pertes. Par exemple, un groupe d'archers sera vite mis à mal par une charge de cavalerie, en revanche, des piquiers en seraient venus à bout sans dommages... mais mieux encore, une association de piquiers et d'archers face à ces mêmes cavaliers vous donne un groupe de combat quasiment indestructible et capable d'infliger de lourds dégâts.

Nous nous bornerons ici à donner quelques conseils de bon sens et nous invitons le lecteur à se reporter au manuel du jeu pour connaître intimement les forces et les faiblesses de chaque unité ainsi qu'à l'article paru dans le précédent numéro qui explique clairement les avantages des différentes formations de combat.

● Dans les combats terrestres :

– les **unités d'infanterie** servent à combattre, à protéger les archers et à abattre les bâtiments ;

**Il faut toujours construire les structures au plus près des mines à exploiter.**





**Les navires d'incendie peuvent même attaquer des bâtiments côtiers.**



**Les fous de guerre vikings. Un groupe combat pendant que l'autre se régénère.**

# Les Byzantins

**Economie**

La résistance supérieure des bâtiments, résistance qui croît au cours des âges, permet d'éparpiller les bâtiments au plus près des ressources sans se soucier de devoir les protéger avec des tours.

Le passage à l'âge impérial se fait plus rapidement et, associé à une stratégie adaptée, permet de vaincre plus facilement en fin de partie.

**Armement**

Les Byzantins sont une civilisation défensive, ce qui explique le fait que leurs unités de contre-attaque sont moins coûteuses. Par ce biais, les Byzantins peuvent se défendre, aidés par des moines qui guérissent trois fois plus vite, tout en augmentant leur économie pour atteindre rapidement les âges supérieurs.

**Unité spécifique**

Le cataphracte, qui était la meilleure unité de cavalerie d'*Ages of Empires*, revient dans *Age of Kings* en étant particulièrement efficace contre les archers, les armes de siège et l'infanterie.

**Point faibles**

L'absence de bonus économique dans les premiers âges constitue un handicap qu'il faut compenser avec un marché pour se procurer plus rapidement des ressources.

Le manque de spécialité des Byzantins peut être considéré comme un faiblesse mais celle-ci reste relative entre les mains d'un bon joueur qui la compensera par une grande flexibilité dans les moyens de combattre.

# Les Turcs

**Economie**

Les Turcs disposent seulement d'un bonus pour l'extraction de l'or, ce qui ne leur servira pas avant l'âge impérial. Il faut donc beaucoup de villageois et toutes les mises à niveau possibles pour leur garantir une économie saine et rentable. Par après, la gratuité de la chimie accélère le développement de la poudre à canon.

**Armement**

Les Turcs sont la seule civilisation à avoir accès à toutes les structures et les technologies de la défense statique, ce qui leur permet de résister assez facilement à leurs ennemis avant d'atteindre l'âge impérial où leur puissance inversera la situation.

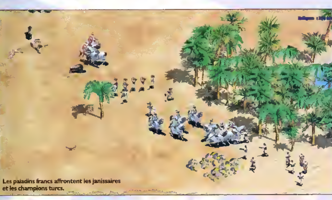
Les Turcs misent énormément sur le développement de la poudre à canon. Ainsi le fer de lance de l'armée sera constituée des janissaires, des canonniers à main et des canons à bombarde. Toutefois, ces troupes devront être protégées par l'infanterie et la cavalerie.

**Unité spécifique**

Le janissaire est le seul fusilier disponible à l'âge des châteaux et ils excellent contre l'infanterie ou les moines. Ils sont néanmoins fragiles et nécessitent une escorte de moines et de cavaliers pour leur protection.

**Points faibles**

La faiblesse des Turcs consiste à survivre aux trois premiers âges pour enfin arriver à l'âge impérial. Pour résister aux attaques précoces lancées contre eux, ils doivent absolument développer leurs capacités de défense statique.



Les paladins francs affrontent les janissaires et les champions turcs.

## Les Sarrasins

**Economie**

Les Sarrasins ne sont pas une puissance économique mais une civilisation de guerriers ; par conséquent, ils ne bénéficient d'aucun avantage durant les premiers âges. Leur seul bonus est un coût réduit pour les échanges au marché dont il devront se servir largement.

**Armement**

L'armée sarrasine est polyvalente et puissante. La combinaison infanterie, archers et moines est particulièrement dévastatrice. Les archers ont également un bonus d'attaque important contre les bâtiments. De plus, les Sarrasins tirent avantage de la diversité de leurs unités de siège.

Sur mer, les galères ont une vitesse d'attaque plus rapide que la normale tandis que les navires de transport voient leur résistance doubler.

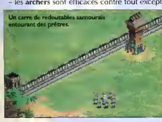
**Unité spécifique**

Le mamelouk est une unité montée qui donne toute sa mesure contre la cavalerie lourde ennemie, ils servent également à protéger les armes de siège.

**Points faibles**

La seule faiblesse des sarrasins provient de leur cavalerie qui ne peut former des unités rapides comme le cavalier ou le paladin.

- les **lanciers** et autres **piquiers** sont l'arme par excellence pour arrêter la cavalerie mais ils doivent être protégés car ils sont trop faibles face à l'infanterie.
- les **archers** sont efficaces contre tout excepté face aux cavaliers ou aux tirailleurs ;
- les **tirailleurs** sont spécialement conçus pour venir à bout des archers qui vous gênent ;
- la **cavalerie légère**, de par sa rapidité, est un cauchemar pour les archers, les moines ou les engins de siège ;
- la **cavalerie lourde** est terriblement meurtrière pour toutes les unités qu'elle rencontre sur son chemin ;
- les **canonniers à main** et les **janissaires** deviennent imprécis à longue portée mais sont mortels à courte distance ;
- les **éléphants de guerre** sont dangereux pour l'infanterie tant qu'il n'y a pas de piquiers pour les contrecarrer ;
- les **engins de siège** se subdivisent en deux catégories : les onagres, les mangonneaux et les scorpions déciment allégrement les troupes à leur portée tandis que les béliers, les canons à bombarde et les trébuchets servent à raser les infrastructures adverses. Dans tous les cas, il faut veiller à leur assurer une protection adéquate car leur lenteur et leur rayon d'action en font des proies faciles ;



Un carré de redoutables samourais entourant des prêtres.



Ci-dessus. Des guerriers de Guède en chasse.
Ci-contre. Les mamelouks viennent de châtier un moine qui tentait de voler une relique.

## Les Perses

**Economie**

Les Perses démarrent la partie avec 50 bois et 50 nourriture supplémentaire, ce qui leur permet d'accéder plus vite à l'âge féodal.

Leurs forums sont deux fois plus résistants et produisent les villageois de plus en plus rapidement au gré des changements d'âge. Le port possède les mêmes bonus, les bateaux de pêche pourront donc doper la production de nourriture.

**Armement**

Les Perses possèdent une excellente cavalerie qui fait surtout merveille contre les archers. Leur marine est également puissante et pourra facilement prétendre au contrôle des mers.

**Unité spécifique**

L'éléphant de guerre est une réminiscence d'*Age of Empires*. C'est une unité très forte mais lente et onéreuse. L'éléphant fera surtout un fabuleux destructeur de bâtiments ennemis ou un excellent garde du corps pour les unités de siège.

**Points faibles**

Les moines perses sont malingres et ne peuvent prétendre à aucun rôle conséquent, hormis soigner vos troupes. Par ailleurs, l'infanterie perse ne progresse plus passé l'âge féodal et devra être largement assistée par la cavalerie et les archers.

Les galions préparent le terrain avant le débarquement des troupes.

# Les Mongols

**Economie**

Les chasseurs sont deux fois plus rapides, il vaut donc mieux trouver des troupeaux de cerfs, de moutons ou des sangliers dès le début de la partie pour avoir plus de nourriture tout en spoliant les autres

**Armement**

La civilisation mongole est nomade par excellence, elle a donc developpé une cavalerie hors du commun Cette cavalerie voit plus loin, tire plus vite et frappe plus fort ; on l'utilisera le plus tôt possible pour lancer des attaques violentes de harcèlement suivies de retraite-eclairs

**Unité spécifique**



Le Mangudaï est un archer de cavalerie à la précision inégalée et a la vitesse effrayante Ils seront surtout efficaces contre les moines et les fantassins ennemis, ou encore pour détruire les infrastructures de l'adversaire

**Points faibles**

La principale faiblesse provient du nomadisme mongol qui ne les laisse jamais assez longtemps au même endroit pour pouvoir développer une économie florissante Il faudra compenser cet état de fait en empêchant vos adversaires d'évoluer Les moines mongols sont relativement faibles et ne pourront faire plus que de soigner vos guerriers

– les **moines** enfin sont souvent sous-employés, il suffit d'en adjoindre quelques uns à une troupe disposée en carré pour qu'ils guérissent en permanence vos soldats.

# Les Japonais

**Economie**

Toutes les structures de production sont deux fois moins chères, ce qui permet de doper l'économie d'autant plus que l'on peut les multiplier.

Les navires de pêche sont très résistants et travaillent de mieux en mieux au fil des âges, largement aidés en cela par les fermes maritimes que sont les pièges à poisson.

**Armement**

L'infanterie japonaise est très puissante et cette puissance ne fait que s'accroître au fil du temps. Il ne faut pas non plus oublier les moines qui sont d'un grand secours dans de nombreux domaines allant de la simple guérison aux conversions les plus compliquées.

La marine japonaise est l'une des plus complètes de *Age of Kings* et le bonus des galères, qui voient leur ligne de mire passer du simple au double, permet à celles-ci de manœuvrer facilement pour attaquer l'ennemi.

**Unité spécifique**

Le samouraï représente la quintessence de l'infanterie tant dans sa rapidité de mouvement que dans sa vitesse de frappe. Il est particulièrement efficace contre les bâtiments et les unités spécifiques ennemies. Même contre la cavalerie, leur vitesse en fait des adversaires redoutés.

**Points faibles**

Les Japonais manquent d'unités de siège lourdes et leur cavalerie n'est pas aussi efficace que celle de leurs adversaires mais cette faiblesse est largement compensée par la pugnacité de l'infanterie et des archers.



**Les drakkars vikings à l'assaut d'un monastère sur une côte anglaise.**

● Sur mer :

– les **galères** doivent être utilisées en éclaireurs pour découvrir la carte. Servez vous du mode patrouille pour pouvoir vous consacrer à d'autres tâches pendant ce temps ;

– les navires de **démolition** ou **d'incendie** sont meurtriers à courte portée, on les affectera donc à l'escorte d'une flotte principale ou encore à la défense des ports ;

– les **galères** de guerre et les **galions** constitueront l'ossature de votre flotte pour le combat naval alors que les galions à canon seront de préférence affectés au bombardement des côtes.

### VI. Au combat, tu te prépareras

Si la gestion des combats a énormément progressé par rapport à *Age of Empires* avec l'apparition des formations tactiques, les batailles présentent toujours un caractère désordonné dans lequel le joueur ne peut pratiquement plus intervenir une fois l'affrontement démarré. Pour pallier à cet état de fait, il est bon de ne pas oublier les règles de base que justifient le proverbe « Dieu est du côté des gros bataillons » !

Ne gaspillez pas vos forces en les envoyant combattre séparément ou l'une après l'autre. Dans *Age of Kings* comme dans *Age of Empires* auparavant, l'union fait la force et le regroupement permet d'obtenir la puissance critique pour lancer des attaques massives. Servez vous de la longue portée de vos armes de jet pour affaiblir l'ennemi avant de lancer vos troupes comme un coin dans la défense adverse.

En défense, il est intéressant et économe de pratiquer une tactique de guérilla en attirant l'ennemi avec un appât vers une embuscade bien préparée où vous aurez l'avantage du terrain.

Dernier point, dans certaines parties où vous devrez vous emparer de reliques ou du roi adverse, il ne faut pas hésiter à lancer des attaques de diversion en sacrifiant quelques unités pour masquer vos buts réels et pouvoir ainsi frapper là où l'on ne vous attend pas.

### VII. Choisir ta civilisation, tu sauras

Dans la course contre la montre qui s'engage dès le début de la partie pour arriver le plus vite

# Les Chinois

**Economie**

Les Chinois commencent la partie avec plus de villageois ce qui leur permet d'exploiter plus de ressources Leurs forums ont une capacite doublée ce qui évite d'avoir a construire des habitations supplémentaires en début de jeu

Les Chinois doivent construire un moulin et lancer l'exploitation des fermes dès le départ car celles-ci rapportent un surplus de nourriture.

**Armement**

L'infanterie est puissante, de même que les archers ou la cavalerie ( il ne leur manque que le paladin ) et dispose de toutes les mises à niveau nécessaires

Sur mer, leur arme la plus dangereuse est le navire de démolition plus robuste et occasionnant plus de degâts Avec cet avantage, les Chinois ne doivent pas hesiter a attaquer la flotte et surtout les ports ennemis.

Au fil des âges, les technologies coûtent de moins en moins cher ce qui permet au Chinois de réaliser des économies de ressources et d'agrandir leur armée.

**Unité spécifique**

Le Chu Ko Nu peut déverser une pluie ininterrompue de carreaux de son arbalète améliorée sur l'ennemi, lui causant ainsi de lourds dégâts Comme la plupart des unités de tir, le Chu Ko Nu est encore plus efficace placé en hauteur, il fera donc un excellent gardien de village placé dans une tour ou au château. Que ce soit en attaque ou en défense, le Chu Ko Nu et sa cadence de tir rapide devient vite indispensable sur un champ de bataille.

**Points faibles**

Les Chinois sont faibles à l'âge impérial où ils manquent de mise à niveau dans tous les domaines Ils n'ont pas accès aux armes de siège lourdes et la poudre leur fait cruellement défaut. Ils doivent donc vaincre vite ou empêcher leurs adversaires d'accéder à ces technologies.

possible à l'âge des châteaux, il faut bien évidemment connaître parfaitement les forces et les faiblesses de sa civilisation pour exploiter au mieux celle-ci. Vous trouverez dans les pages suivantes, sous forme de fiches, les points les plus marquants pour chacune des civilisations présentes dans le jeu.

**Alors, ô mon Roi, vainqueur tu seras !** ❐

Win98 WIN95
Jeu CD-Rom PC en français édité par Microprose. Configuration recommandée : Pentium 233 avec 64 Mo de RAM. Sous Windows 95/98.

**Sur vos plateaux ou sur les écrans de vos ordinateurs, certains jeux restent des valeurs sûres dont on ne se lasse jamais. Tous sans exception, nous avons « riské » au moins une fois dans notre vie. Un classique toujours sympathique même s'il ne révolutionne en rien le jeu de stratégie.**

Laurent DUCLOS

*Monopoly* et *Risk*, sont parmi d'autres de bons exemples d'adaptation réussies de jeux que l'on ne présente plus. La valse des rachats/fusion entre les grands pontes du jeu de société (Parker, Hasbro) a au moins le mérite de diversifier leurs activités. En ce qui concerne *Risk*, ce jeu semble




Phase de résolution des ordres lors d'une partie en simultané. Ce mode est la seule originalité de cette nouvelle version.

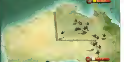
# RISK II

## LES GRANDS CLASSIQUES NE MEURENT JAMAIS !

connaître un nouveau souffle : nouvelles versions sur plateau (avec notamment une splendide version napoléonienne éditée par Tilsit éditions), déjà deux adaptations micro et consoles... Même si de tels produits dans lesquels le hasard joue une grande part (grand public oblige) ne sont a priori pas le fond de commerce de *CyberStratège*, nous ne pouvons nous empêcher de les signaler dès lors qu'ils répondent à certains critères de qualité en matière de réalisation.

## DEUX FAÇONS DE JOUER

A la sortie de la première PC de *Risk*, nous avions eu la surprise de découvrir un système certes éprouvé mais désormais enrichi d'une variantes assez réussi : le défi. Il vous était alors possible de sélectionner différents scénarios « historiques », l'échelle de la carte s'adaptant aussitôt. Ainsi, un scénario 1er Empire se déroulait-il sur une carte de l'Europe agrandie et découpée en de multiples territoires. Capitales, terrains, événements aléatoires et stratégie opérationnelle faisait



alors partie des options accessibles, avec toujours le même système de lancer de dés. Basique peut-être mais efficace sûrement. Cette première version informatique s'en trouvait dès lors considérablement enrichie.

On aurait pu s'attendre à encore plus de variantes avec *Risk II*. Hélas, trois fois hélas, si cette nouvelle version bénéficie de considérables améliorations tant du point de vue des graphismes que des animations (biens que la plupart d'entre elles soient parfaitement inutiles au bon déroulement du jeu, il demeure assez plaisant de voir les armées combattre pour de bon), l'option proposée pêche par son relatif manque d'intérêt. l'interface reste certes d'une facilité d'accès de bon aloi et à la hauteur de la simplicité du jeu mais nous étions en droit d'espérer mieux.

Qu'est ce à dire ? La possibilité naguère offerte de jouer « historique » a-t-elle semblé aux concepteurs susceptible de dérouter le grand public ? Toujours est-il que *Risk II* ne vous propose plus aujourd'hui que deux types de jeu : la version classique et la version simultanée. Cette dernière est toutefois très intéressante puisque, comme son nom l'indique, tous les joueurs programment leurs coups en même temps et ils sont résolus simultanément. Enfin des surprises dans une partie de *Risk* ! C'est bien, mais c'est tout de même un peu court... Bien entendu, quelques petits réglages permettent entre autres de prendre en compte de nouveaux territoires et liaisons maritimes (Hawaï, Malouines...) ou de modifier tel ou tel paramètre du jeu. Nous qui nous attendions à de nouvelles ouvertures historiques ou à d'avantages de variantes éventuellement mélangeables, inutile de vous dire que nous sommes resté sur notre faim.

Cela dit, le plaisir reste intacte. *Risk II* demeure agréable à jouer et on ne peut plus facile d'accès. Un bon produit qui toutefois méritait mieux. Nous devons bien admettre y avoir tout de même passé un bon moment, il s'agit quelques soient les défauts « d'exploitation » que nous lui trouvons d'un très bon jeu familial. Après tout, n'était-ce pas le but recherché ? Pour les cyberstratèges, les jeux de conquêtes ultra-détaillés ne manquent pas, alors sachons apprécier les divertissements simples à leur juste valeur. ❐

**RISK II**

**Qualités** : parfaitement réalisé, agréable à manipuler, jeu simultané très intéressant.

**Défauts** : aucune option historique, le jeu de base tout simplement.

# ABONNEZ VOUS A CYBER STRATEGE

## TOUS NOS ANCIENS NUMÉROS SONT DISPONIBLES




Le premier et unique magazine consacré intégralement aux jeux de stratégie et de gestion sur ordinateur.

Tous les deux mois, ***découvrez*** en avant-première les nouveautés stratégiques, ***suivez*** nos conseils sur les plus grands jeux du moment, et avec le CD-Ròm inclus, ***jouez*** à nos dizaines de scénarios pour vos jeux préférés.

Pour en profiter, une seule tactique :

# ABONNEZ-VOUS !

**POUR TOUT ABONNEMENT À CYBERSTRATÉGE, RECEVEZ EN CADEAU UNE SUPERBE POCHETTE RANGE-CO À L'EFFIGIE DE VOTRE MAGAZINE PRÉFÉRÉ !***

**PROTEGEZ VOTRE COLLECTION DE CYBERSTRATEGE** avec les nouvelles **reliures** et constituez ainsi une source inépuisable de stratégie

**N°1** – **Dossiers** : Caesar II, Fantasy General, Stalingrad, Steel Panthers II. **Le CD-rom** : scénarios Steel I et II. Patchs : Steel II, MAX, HM&M 2. **Présentations** : Battleground Antietam, Masters of Orion.

**N°2** – **Dossiers** : Masters of Orion II, Battleground Waterloo, Steel Panthers II (2), MAX. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Age of Rifles. Patchs : Masters of Orion II, Steel I. **Présentations** : ... Warlords III.

**N°3** – **Dossiers** : Civilization II, Age of Rifles, Civil War Generals, Great Battles of Alexander. **Le CD-rom** : campagne et scénario pour Steel II. Patchs : Civ II. **Présentations** : Close Combat 2, Age of Empires...

**N°4** – **Dossiers** : Close Combat 2, Warlords III, X-Com 2, Battleground Napoleon, Steel II (3). **Le CD-rom** : 20 scénarios Steel II. Patch X-Com. **Présentations** : Age of Empire, Steel II, Front de l'Est, Opération Panzer...

**N°5** – **Dossiers** : La Bataille des Ardennes, Battleground Secession, Close Combat 2, Steel II (4), le combat naval, jeux Mac. **Le CD-rom** : campagne et scénarios Steel I et II, MAX, Age of Rifles.

**N°6** – **Dossiers** : Great Battles of Hannibal, Total Annihilation, Close Combat 2, Operation Panzer, Myth, HM&M II, jeux budget. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Dark Reign, MAX. Patchs : Waterloo, Opération Panzer.

**N°7** – **Dossiers** : Opération Panzer (2), Front de l'Est, Civilization II. **Le CD-rom** : scénarios et campagne Steel I et II, Front de l'Est, Civilization II. **Présentations** : Starcraft, Les Grandes Batailles de César, Ext. Front de l'Est...

**N°8** – **Dossiers** : Rebellion, Steel II, Age of Rifles, Front de l'Est, Dark Omen, Civilization II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, Civ 2. Patchs : Battleground, Front de l'Est, Achtung Spitfire, Steel II.









**N°9** – **Dossiers** : Civilization II (3), Cryo Interactive, Rebellion (2), Steel II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, HM&M 2, Civ 2, campagnes OAW et Steel II. **Présentations** : OAW, Mech Commander.

**N°10** – **Dossiers** : Civilization II (4), Operational Art of War (1), Steel 2 (3), Mech Commander. **Le CD-rom** : scénarios Civ II, Warhammer, Steel II, OAoW, Front de l'Est, Age of Empires. Patch : ...

**N°11** – **Dossiers** : Civilization II (5), Operational Art of War (2), Caesar III, Anno 1602, les jeux action-stratégie. **Le CD-rom** : scénarios Civ II, Steel II, OAW, Front de l'Est, HM&M II, Age of Rifles. Patchs : ...

**N°12** – **Dossiers** : Age of Empires, Close Combat 3 (1), Chaos Gate, les jeux de commandement tactique. **Le CD-rom** : scénarios OAW, Civ II, Front de l'Ouest, HM&M II, Steel II, Age of Rifles.

**N°13** – **Dossiers** : Alpha Centauri, Close Combat 3 (2), Railroad Tycoon 2, jeux tactiques en équipe, jeux de conquête, jeux budget (2). **Le CD-rom** : scénarios OAW, HM&M II et III, Steel II, WW2, Age of Rifles, Age of Empires.




* Offre exclusivement liée à un nouvel abonnement ou à un réabonnement. Des pochettes supplémentaires réservées à nos abonnés, peuvent être commandées au prix de 40 FF franco chaque.










**N°14** – **Dossiers** : Myth II, HM&M III, Age of Empires, Battle of Britain, Simulateurs 2ᵉ GM. **Le CD-rom** : scénarios H&HM III, Steel 2 WW2, CC3, Age of Empires, West front, OAW. Patchs : Call to Power, CC3, H&HM III...

**N°15** – **Dossiers** : Civ II, Call to Power, Chroniques de la Lune Noire, OAW2. **Le CD-rom** : scénarios Steel 2 WW2, Steel 3, Steel 2, OAW, HM&M3, CC3, Ages of Rifles. Patchs : Call to Power, Alpha Centaury, CC3, Steel 2.

**N°16** – **Dossiers** : Shadow Company, Jagged Alliance 2, Steel WW2. **Le CD-rom** : scénarios Steel WW2, Steel 3, Age of Empires, OAW, Age of Rifles. Patchs : Civ : Test of Time, Jagged Alliance 2, OAW...

**N°17** – **Dossiers** : Age of Kings, Pharaon, Rogue Spear, Wargamer 1813. **Le CD-rom** : scénarios Age of Empires, Starcraft, Steel II, Steel III, Steel WW2, HM&M3. Patchs : Steel WW2, Age of Wonders, HM&M3

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer avec votre règlement à

**HISTOIRE & COLLECTIONS : 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11** Tél. 01 40 21 18 20 – Fax. 01 47 00 51 11

Cyber 18

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *CYBERSTRATEGE***

❒ 6 N°s (à partir du N° 19) : France* **200 F** (30,49 €) DOM TOM et Autres pays **240 F** (36,59 €)

**Le tarif France est applicable pour la France continentale et la Corse. Pour les DOM-TOM, appliquer le tarif Autres pays pour une expédition par avion*

**NOUVEAU !** ❒ Je commande ...... reliure(s) ***CyberStratège*** au prix unitaire de **109 F** franco.

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS** *(cercler les numéros choisis)* :

*N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17* ______ chaque **39 FF** (5,95 €)

Ci-joint mon règlement de ________ FF

par ❒ Chèque bancaire (à l'ordre d'Histoire & Collections)

❒ Mandat

❒ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (mois / année) Signature

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse)

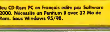
Numéro ________

Nom ________ Ville ________

Prénom ________

Adresse ________

________ Code Postal ________ Pays ________


**Jeu CD-Rom PC en français édité par Software 2000. Nécessite un Pentium II avec 32 Mo de Ram. Sous Windows 95/98.**

**GRANDE chaîne de restauration recherche manager motivé ayant l'esprit d'équipe, pas sérieux s'abstenir... *Pizza Syndicate* s'inscrit dans la lignée des jeux de gestion commerciale telle la série des « Theme ». Pizza vous propose une virée dans le monde louche des connexions resto/mafia. Le résultat est surprenant, drôle... et complexe. Allez, monte petit, le patron t'affre une ballade...**

Laurent DUCLOS

# PIZZA SYNDICATE

## PIZZA HUT VS DON CORLEONE

Les jeux de gestion commerciale forment une famille a part entiere du secteur strategie-gestion. Ici, point de division blindees ni d'invasion d'extra-terrestres mutants (encore que...). La victoire ou la defaite ne s'y mesurent pas a l'aune des pertes humaines mais des rentrees financieres. Le courant est porteur, *Theme Park, Theme Hospital*, et avant eux la longue série des SIM ont su imposer le genre en estompant les aspects a priori rebarbatifs et incompatibles de la gestion brute grâce a une bonne dose d'humour.



### MA PETITE ENTREPRISE

*Pizza Syndicate* vous met a la tête d'un complot gastronomico-mafieu contre les principes les plus elementaires du fair-play commercial et du bon goût culinaire. Comme dans d'autres jeux de gestion, le but ultime est evidemment de faire fortune



en vous improvisant chef d'entreprise mais ici, tout les coups sont permis quant aux étoiles et autres toques qui viennent récompenser les tenor des tourneaux, ne vous faites pas de soucis... tout s'achete. L'ensemble est fort bien presente et respecte le ton loufoque adopte par les concepteurs de la page de présentation aux icônes de gestion des parametres, sortes de petites caricatures qui s'animent lorsque vous les selectionnez. Cependant la lecture des fonctions en est parfois rendue malaisée.

Cela dit, vous vous rendrez vite compte que sous des dehors farfelus, *Pizza Syndicate* est un jeu complet qui vous permet de prendre toutes les décisions nécessaires a la bonne marche de votre petit



commerce. De l'amenagement de votre premiere pizzeria au lancement de la campagne de promotion en passant par les prêts bancaires a l'investissement, et au racket, rien n'a ete oublie. Et rien ne devra l'être. Pour vous donner une petite idee de l'exhaustivite du jeu, sachez que la couleur du tissu des sieges ainsi que la qualite globale du mobilier, la disposition de la cuisine et le niveau d'experience de l'agence de publicite qui prendra en charge votre budget de communication ne sont que quelques-uns des nombreux parametres influant directement sur l'indice de satisfaction de la clientele. Encore faut-il savoir que l'impact de votre politique commerciale differe selon les cibles : yuppies, enfants, vip... Il n'est pas ici, vous l'aurez compris, question de céder a la facilite. Chaque détail a son importance et doit être soigneusement examine.

De la même façon, le recrutement du personnel se fait suivant une liste de criteres qui vont de la popularite a l'efficacité en tenant également compte de la santé des employés. La gestion bancaire tient une place de choix : interêts, prêts, decouverts, tout y est (l'icône censee représenter la banque est un requin, pourquoi ? Mystere...)

### NAGER AVEC DES PALMES EN BETON

Si les choses s'arrêtaient la, *Pizza Syndicate* ne se demarquerait pas plus que cela de la concurrence. Helas, le succes fait des jaloux. Et de nos jours, « le monde étant rempli de malhonnêtes », il est de bon ton de prevoir le recours a une bonne compagnie d'assurance afin d'eviter les desagrements tels que les cafards dans la pizza (qui sont du plus mauvais effet) ou encore les incendies fortuits, rapts, explosions, deces de membres du personnel « façon puzzle ». De gérant vous allez donc vous transformez en tonton flingueur. Et le souci du detail reste le même !

Selon les missions (atteindre un certain niveau de revenu en un temps record ou être le meilleur pizzaiolo de la ville...), l'usage savamment dose d'arguments commerciaux massue appuyes par une gestion pointilleuse et de la « persuasion » a la sicilienne vous entraîneront vers les sommets. Le monde est une vaste pizza, taillez-vous la part du lion ! Il est assez amusant de pouvoir ainsi passer de la gestion officiellement legale de vos etablissement aux petits arrangements avec lesquels la morale perd ce que le porte-feuille y gagne.

Protections, pots-de-vin, pression, racket, *Pizza Syndicate* est le premier « Sim Crapules » du genre. Cependant, la multiplicite des options accessibles en fait un produit assez difficile d'acces pour les néophytes. Le mode tutorial est certes assez bien fait mais *Pizza Syndicate* reste un jeu a l'apprentissage long (tres long) et fastidieux, à reserver aux amateurs qui sauront l'apprecier a sa juste valeur. ❐

### PIZZA SYNDICATE

**Qualites** : exhaustif, amusant et original apporte une touche d'humour noire dans l'univers jusqu'ici policé de la strategie-gestion.

**Defauts** : les defauts de ses qualites. Les parametres sont presque trop nombreux à gerer. L'apprentissage n'en est que plus long. On a toujours le sentiment d'avoir oublie quelque chose !










**MÉTÉO, terrorisme, défaillance humaine, pannes imprévues, catastrophes à grande échelle... Un aéroport est un lieu où tous les instants sont critiques. Rien de pourtant bien passionnant dans ce jeu... Dommage.**

Laurent-Xavier LAMORY



Les graphismes ont beau être en « vraie » 3D, ils sont ternes et loin des meilleures réalisations d'aujourd'hui.

# AIRPORT INC.

## Y A T'IL UN GESTIONNAIRE DANS L'AVION ?

Depuis *SimCity* (et bien d'autres avant lui), la simulation a couvert de multiples domaines de l'activite humaine. Tres à la mode il y a environ une décennie, les aéroports n'avaient pas échappé a la regle, mais la simulation se limitait jusqu'alors à la gestion des vols depuis la tour de contrôle. Avec *Airport Inc.*, Krisalis propose au joueur de prendre la direction d'un aéroport international afin d'en gérer tous les aspects... Tous les aspects ? C'est bien la qu'est le probleme

## MAIS OÙ EST DELON ?

Realise entièrement en 3D, l'interface est a base de zooms et de glissements de souris et doit sans doute demander un certain temps (que je n'ai pas pris) pour être utilisée avec efficacité. Le jeu commence par le choix du lieu d'implantation, parmi une soixantaine repartis a travers le globe et presentant chacun des challenges differents, qui sont fonction des conditions meteo et de l'intensite des trafics interieurs et exterieurs. Vient ensuite l'achat des terres (ou leur mise en option) ou vont se dresser les multiples bâtiments necessaires au transport aerien du fret et des passagers, qui peuvent être situees plus ou moins loin de la ville voisine, avec les avantages et inconvénients que cela induit. Oui !

Les nombreux lieux d'implantation disseminés a travers le monde ne modifient guère les nombreux parametres du jeu

Ces quelques choix effectués, le joueur parvient enfin au jeu proprement dit : pour l'instant une vaste aire d'un gris monotone ou viennent se connecter une route et une voie de chemin de fer. Un court tutorial distille les bases d'une implantation réussie, venant completer une documentation d'une vingtaine de pages, c'est-a-dire que le joueur se retrouve les outils en mains avec un manque crucial d'informations, qu'il devra aller rechercher de lui-même dans les differentes aides en ligne. Les deux scenarios (pauvres) n'apportent eux non plus guère d'informations

## DERNIER VOL POUR L.A.

Chose etrange, diverses critiques consultes sur le web vantent les graphismes de ce jeu, qui pour ma part me paraissent absolument depasses ! Le jeu se deroule a deux niveaux, qui sont la vision generale qui représente le monde exterieur (celui ou volent les avions et roulent les taxis), et l'interieur des differents terminaux (celui ou badinent les badauds), ou l'espace est divise en « zones » consacrees aux differentes activites (transit, commerce, securite, etc.). Au commencement, le temps est figé, laissant ainsi le loisir de bâtir toutes les infrastructures necessaires au bon fonctionnement des lieux. Ensuite, place au « temps continu » et a l'attente des premiers contrats

Car toutes les relations avec le monde exterieur passent par les contrats avec non seulement les compagnies aeriennes, mais aussi avec les chaînes hôtelieres, les compagnies d'essences et autres fournisseurs. A vous ensuite de gerer les allées et venues des avions et d'assurer le bien être des usagers et du fret pour enfin gagner de l'argent afin de continuer le developpement de l'aeroport. Et l'on retombe à ce moment dans le principal defaut des sims en tout genre, qui ne connaissent que l'argent comme facteur de limitation. Ici, point de magouilles politiques, de manifestation de riverains en colère ou de mises en examen ; seules vos finances comptent et permettent d'avancer. Vous avez tous pouvoirs, ce qui a l'image de *SimCity*, est bien loin de la realite. De plus, si le jeu propose des terminaux legerement amenagés, le joueur doit soit les remplir, soit en concevoir de toutes pièces, devant même placer les extincteurs et autres details triviaux (plantes, sieges, distributeurs de soda), ce qui est quand même bien loin des tâches d'un directeur general d'une telle entreprise

L'interieur des terminaux doit être aménagé zone par zone, détail après détail...

*Airport* est donc beaucoup plus proche de *Theme Park* que d'une réelle simulation, et ceci est renforce par le fait que les diverses animations ne sont aucunement liees aux événements « réels » de votre aeroport. Il semblerait que l'esprit americain (je contrôle tout si j'ai du pognon) et la 3D (pleins de cameras) ont fait passer les concepteurs (pourtant anglais) complètement a côte du bon jeu de gestion politico-economique qu'*Airport* aurait pu être. A quand une simulation de compagnie petroliere ? ❐

### AIRPORT INC.

**Qualites** : originalite du sujet, pour tous les âges...
**Defauts** : documentation insuffisante, temps reel mais inadequation des animations, gestion de details inutiles.
Test realise avec la version commerciale française

**C'EST CERTAIN, le dernier numéro de la saga C&C a pu en décevoir plus d'un. Cependant, le dernier-né de Westwood tient la route et il rencontre même un franc succès sur le web ! Cet article vous donne les tactiques les plus sophistiquées à employer en multijoueurs... un mode qui donne une nouvelle vie à ce produit !**

P. LEGRAND

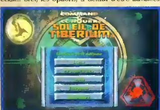



# COMMAND & CONQUER
# SOLEIL DE TIBERIUM
## LE CHOC DU NET !

Malgré une mise à jour fastidieuse de la version commerciale et un manque certain d'innovations par rapport à ses concurrents directs (*Starcraft* et *Total Annihilation*), *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* est un produit plutôt bien fini. Le « background » est remarquable et ce jeu possède de véritables atouts pour les parties en réseau. Il prend alors, grâce à l'originalité des unités, une dimension insoupçonnée si l'on s'est contenté d'affronter l'intelligence artificielle.

A l'inverse de son prédécesseur *Alerte Rouge*, les unités possèdent ainsi une plus grande durée de vie. Il ne suffit plus pour gagner de les produire en grand nombre. Bien au contraire : il vous faudra gérer et réparer vos véhicules importants, utiliser directement vos soldats d'élite, préparer la défense de votre base mais aussi vos attaques, opter pour un assaut de masse ou au contraire une attaque par infiltration,vous développer ou choisir une attaque éclair... Bref, les options, à défaut d'être illimitées, n'en sont pas moins nombreuses et très différentes les unes des autres ! C'est à cela que l'on reconnaît un grand jeu, subtil mélange entre simplicité d'utilisation et véritables options stratégiques.

Alors à vos modems, ressortez ce jeu que vous avez trop vite rangé dans vos cartons et suivez-nous pour une nouvelle page de stratégie sur *Command & Conquer* !




### DEUX CAMPS TRÈS DIFFÉRENTS

C'est certainement là que réside le principal atout, mais aussi le principal défaut de ce jeu. C[illegible]ble contradictoire ? Ce n'est qu'une apparence. Les concepteurs ont réalisé un réel effort en créant les unités du NOD : furtivité et unités puissantes sont au rendez-vous. Ce camp fournira le plus grand choix tactique, une réelle souplesse qui ferait pâlir de jalousie bon nombre de nos généraux !

En revanche, le GDI est infiniment plus classique. Avec un large choix d'unités mécanisées, nos amis du GDI sont en réalité peu gâtés. Les unités aériennes sont trop fragiles et interviennent trop tard dans l'organigramme technique pour jouer un véritable rôle, leur emploi est peu aisé du fait de la nécessité de les réapprovisionner, enfin, leur armement reste pauvre, y compris pour les bombardiers. Sans le vouloir, les créateurs ont nettement désavantagé le camp du GDI !

Pour rattraper leur erreur, un patch a été créé (disponible sur le CD de ce numéro). Il diminue

**La salle d'accueil et de connexion du site de Westwood.**

**Une attaque réussie du GDI ! Le chasseur fantôme (en bas et au milieu) a réussi sa mission : détruire l'usine d'armement. Il est arrivé au sein du groupe de fantassin et n'a pas attiré l'attention du joueur adverse. La prise du centre de réparation (en haut à gauche) va nous permettre de réparer le Mammouth. Les ingénieurs ont été moins chanceux. Ils ont réussi à investir les bâtiments secondaires mais ont échoué pour la raffinerie, l'aéroport et la caserne. Cependant, l'objectif initial, le chantier de constructions a été pris. La partie est quasiment terminée pour le joueur adverse.**







*Ci-dessus* **La clef de la victoire réside dans deux facteurs : la découverte de l'ennemi et la course à la technologie. Ici, une unité de reconnaissance vient de localiser un collecteur ennemi. Trois Orkas décollent immédiatement pour neutraliser l'adversaire. Le blindage du collecteur résistera à cette attaque, mais cela ralentira considérablement votre adversaire ...**

l'efficacité de l'artillerie du NOD et corrige quelques bugs. La mise à jour permet de mettre en place une nouvelle option : « multi-ingénieurs ». Si vous décidez de la mettre en œuvre, plusieurs ingénieurs seront nécessaires pour capturer un bâtiment, un peu comme dans *Alerte Rouge*. Pourtant, le rééquilibrage n'est pas tout à fait complet. Un exemple flagrant : la différence notable entre le chasseur fantôme et le commando cyborg. Le premier n'a ni la résistance ni la puissance de son équivalent (l'utilisation de charges de C4 reste difficile en partie multijoueurs). Quant au voleur mutant, il n'est absolument d'aucun intérêt. Son seul rôle est d'intervenir dans certaines missions du jeu. Il faudra donc adopter une stratégie du nombre avec coordinations des attaques spéciales (canon à ions) des attaques aériennes et des unités terrestres pour espérer l'emporter. Mais avant cela, vous devrez passer par une phase de développement intensive de votre base et vous contenter de repousser les fourbes assauts des Noddies. Ces derniers, au contraire, peuvent assez rapidement envisager des attaques avec de bonnes chances de succès. La planification de la base est ici moins importante.

A vous donc de choisir entre les tactiques très originales que permet le NOD et les assauts finalement très classiques du GDI.

## DÉBUT DE PARTIE EN MULTIJOUEURS

Vous pourrez opter pour une partie entre deux, trois ou quatre joueurs. L'ordinateur peut évidemment prendre en charge un ou plusieurs camps. Cette option n'a que peu d'intérêts car l'alliance avec l'IA n'est pas bénéfique. En effet, vous ne pourrez pas planifier des actions combinées, vous répartir les tâches, etc.

Nous nous limiterons donc à considérer la situation regroupant quatre joueurs humains. La plupart des tactiques développées sont évidemment utilisables dans le cadre d'une partie pour deux joueurs. Mais malgré les difficultés de connexion, une partie à quatre avec des alliances possibles reste la meilleure expérience.

### Le NOD

Le début de partie avec le NOD est la phase cruciale du jeu. Tout d'abord, procédez à une première reconnaissance des alentours proches. Déployez votre VCM là où le lieu est le plus favorable (protégé par des falaises, champs de Tibérium nombreux...). Ne tardez pas, la vitesse de développement est un facteur clef ! Après avoir construit la première centrale, poursuivez avec une raffinerie et une caserne (main de NOD). Une bonne technique consiste alors à produire de l'infanterie lance-roquette. Cette dernière vous permettra de repousser les éventuelles pointes de reconnaissance lancées par votre adversaire. Cette unité est efficace contre les véhicules terrestres et aussi les unités aériennes, comme l'infanterie volante. Continuez de reconnaître les alentours. Si vous avez l'opportunité de découvrir un centre de construction ennemi, produisez plusieurs ingénieurs et emparez-vous du bâtiment souvent sans réelle défense jusque là. Attention toutefois, cette tactique écourte les parties et bon nombre d'utilisateurs de WOL interdisent l'utilisation de ces ingénieurs.

Continuez de construire et optez pour une usine d'armement. Lancez la production d'un collecteur,

**Voici une base typique du GDI. Remarquez le panachage des tourelles. Chaque bâtiment a été déploye de façon réflechie et cela des le début de la partie. Notez comme des unités de seconde importance s'intercalent entre des édifices importants. Il existe systématiquement une séparation entre les constructions. Les murs de béton ralentissent la progression des unités terrestres. Le sol bétonne interdit toute entrée souterraine au sein de la base. Les tourelles sol-air enfin forment une toile d'araignée qui rend tout survol extrêmement périlleux.**






**La tactique favorite du NOD : l'attaque en masse.**

supplémentaire. Puis optez pour une super-centrale pour relever le niveau d'énergie. Dès que les murs de béton sont disponibles encerclez votre centre de construction. Cela vous évitera de le voir capturer...

Votre base commence à prendre sérieusement forme. Vos options vont maintenant dépendre du type d'adversaire que vous avez en face de vous.

Si votre ennemi est le GDI, votre objectif est de vous dissimuler à sa vue. Lancez alors la course à la technologie. Produisez le centre technique puis le générateur furtif dans le cas où vous n'avez pas été découvert. Produisez cinq unités d'artillerie que vous déploierez assez loin de votre centre. Produisez deux dépanneuses qui se répareront mutuellement et prolongeront de manière efficace la durée de vie de votre artillerie. Cela vous permettra de détruire les unités ennemies avant qu'elles n'aient eu la possibilité de reconnaître votre base. Faites de même avec les postes de SAM. Vous n'avez pas été découvert ? Tout va bien ! Vous pourrez alors stabiliser votre situation en construisant une seconde raffinerie et trois collecteurs supplémentaires (soit un total de trois collecteurs par raffinerie).

Si vous avez été découvert, favorisez la défense sol-sol et sol-air de votre base mais construisez tout de même un générateur furtif, cela gênera votre ennemi... Une petite astuce consiste à choisir la couleur verte ou la couleur bleu. Pourquoi ? En établissant votre base à côté d'un champ de Tibérium (vert) ou de cristaux (bleu), elle se confondra sur la carte radar de votre adversaire ce qui lui fera perdre un temps précieux pour localiser vos bâtiments !

Votre adversaire est le NOD ? La partie risque d'être plus difficile. La grande spécialité du NOD consiste dans des attaques souterraines. Le meilleur moyen de vous défendre consiste à bétonner le sol de votre base. Cela oblige les unités NOD à apparaître avant, vous donnant ainsi une chance de les détruire. Construisez deux obélisques laser à proximité de votre chantier de construction, c'est la seule arme capable de détruire immédiatement le VBT souterrain sans qu'il ait le temps de décharger sa cargaison d'ingénieurs. Produisez de l'artillerie comme dans le cas du GDI. La seule différence est que vous pouvez vous permettre de temporiser avant de mettre en place les SAM. En effet, les unités aériennes interviennent plus tardivement pour le NOD, qui ne possède pas l'infanterie volante. Vous pouvez alors vous lancer dans la construction de bâtiments avancés comme le générateur furtif, décidément bien utile.

### Le GDI

Il faut bien l'avouer, utiliser le GDI n'est pas chose facile surtout en début de partie. Je déconseille donc ce camp aux débutants. A mon sens, le GDI doit adopter une position purement défensive. Les unités qu'il peut produire au début de partie ne sont vraiment pas de taille face aux équivalents du NOD. Des exemples ? Le discobole n'a pas l'efficacité du lance roquette, le cyborg peut se régénérer tout seul dans un champ de Tibérium alors qu'il vous faudra créer un médecin et le mouvoir pour qu'il puisse guérir les unités d'infanteries GDI atteintes. En début de partie, croyez-moi, il y a autre chose à faire ! De plus, si vous jouez face à un humain qui aura tôt fait de concentrer ses tirs sur le pauvre toubib... La seule unité réellement intéressante est l'infanterie volante. Pourtant, il faut toujours veiller à son décollage pour la mettre à l'abri. De plus, son coût reste prohibitif.

Je vous conseille de produire deux aéroglisseurs et de procéder à une reconnaissance de la carte. Parallèlement, produisez de l'infanterie volante en nombre et faites-la intervenir dès qu'une unité ennemie approche.

Une fois le VCM déployé, procédez comme pour le NOD. Encadrez-le avec des murs de béton. Ne perdez pas de temps ! Bétonnez le sol si votre adversaire est un noddie. Déployez de nombreuses tourelles de défense en mixant les canons vulcans, les lance-roquettes et les sites sol-air.

Si vous n'avez pas été repéré, vous pouvez vraiment vous considérer comme chanceux ! Globalement, la tactique du GDI est une tactique de masse. Produisez deux ou trois raffineries tout en continuant de créer des tourelles. Il vous faudra aussi produire de nombreuses centrales. C'est un problème considérable car cela vous oblige à étendre votre base de façon importante. Vous serez confronté à trois problèmes.

Les centrales étant peu efficaces, vous devrez en construire en quantité importante. Or, vous ne pouvez vous permettre de les concentrer car vous serez très sensible aux attaques aériennes et aux missiles. Il faut donc les espacer. Mais là se pose un autre problème. Une fois dispersées, elles seront plus difficiles à défendre face à des attaques terrestres. Il faut donc construire d'autres tourelles. Mais ces dernières ne seront efficaces qu'à condition de les éloigner suffisamment de vos bâtiments... Cornélien ! La solution ? A mon sens, la seule méthode consiste à être très rationnel dans l'implantation de vos bâtiments et de vos édifices. Un système de murailles successives est une bonne solution car cela ralentira considérablement les vagues ennemies.

Il est à noter que le canon à impulsion électromagnétique peut être redoutablement dangereux à condition de respecter quelques principes simples :

- attendre l'arrivée du gros de la troupe ennemie avant de l'utiliser car son temps de rechargement est relativement long ;
- éloigner vos unités de son champ d'action ;
- avoir à proximité une réserve d'unités (même faible) qui détruira les véhicules immobilisés.

Le canon à ion est peu utilisé sur le net, c'est à mon sens une erreur car une fois bien manipulé, il est capable d'enliser les attaques adverse.

De manière générale, en jouant le GDI, il faudra opter soit pour une tactique terrestre, soit pour une tactique aérienne. Vous ne pouvez pas vous permettre de développer les deux types d'unités en raison des difficultés de manipulation que cela comporte.

## LES TACTIQUES D'ATTAQUE

Comme tout bon soldat, vous devez savoir que ce sont les circonstances qui commandent. En l'occurrence, le type d'adversaire, et la situation de votre allié sont des facteurs primordiaux. Contactez votre allié par la boîte de dialogue (attention de ne pas utiliser la boîte commune à tous les participants de la touche F8) donnez-lui votre position et votre couleur il en fera autant. Envoyez alors vos unités de reconnaissance dans la direction de sa base et alliez-vous au plus vite. Pour cela, sélectionnez une unité de votre allié et appuyez sur la touche « A ». Attention, votre allié doit en faire autant sinon ses unités resteront agressives à votre égard...

Choisissez alors de vous répartir les tâches. L'un produit les unités terrestres et l'autre les unités aériennes. Lancez vos missiles en même temps et attaquez ensemble. Si vous possédez des technologies différentes, le GDI produira plutôt les éléments aériens.

**Une brillante attaque noddies ! Toutes les constructions importantes ont été investies (usine d'armement, centre de construction et baraquement). Vous apercevez les deux groupes de cyborgs qui ont attiré à eux les tirs ennemis. Le troisième VTT souterrain vient de déposer les ingénieurs et le commando. Tous les objectifs ont été atteints. Le commando poursuit son oeuvre de destruction. Des missiles avaient préparé le terrain comme en témoignent les impacts au nord-est !**

Une bonne méthode consiste à procéder à un échange technologique. Pour cela, chaque allié doit produire un VCM. Stationnez un ingénieur à proximité du VCM de votre ami, déclarez-vous mutuellement la guerre (pour cela ordonnez de tirer sur une unité alliée de faible valeur) vous pourrez alors investir le centre de construction à l'aide de l'ingénieur pré-positionné. Une fois cela fait, alliez-vous à nouveau. Malin !

Cette technique à plusieurs avantages. Vous disposerez non seulement de toutes les technologies mais en plus vous aurez un chantier de construction dans la base alliée. Ce sera pour vous l'assurance de toujours pouvoir produire des bâtiments même si vous perdez votre implantation initiale !

**Le NOD**

Votre but est de ne pas permettre à vos adversaires de se développer. Pour cela, la reconnaissance totale de la carte est indispensable. Un groupe de trois motos peut produire des résultats très satisfaisants ! Dès que vous le pouvez, construisez un centre de missile pour qu'il débute le plus tôt possible son chargement. Si la carte comporte des veines de Tibérium, n'hésitez pas et construisez l'usine de recyclage avec deux tondeuses supplémentaires. Le missile chimique est la seule unité rechargeable dont vous pouvez influer sur la vitesse de reconstitution. C'est un atout maître du NOD !

Pour réussir votre attaque, attendez que vos missiles soient chargés. Construisez trois VTT souterrains. Remplissez les deux premiers avec des cyborgs. Le troisième contiendra quatre ingénieurs et le commando que vous prendrez soins de placer en dernier. Expédiez les VTT avec deux secondes d'écart. Dès que vous les voyez approcher de la base adverse, lancez vos missiles. Procédez au déchargement des VTT 1 et 2 à proximité du chantier de construction adverse et de préférence dans un champ de Tibérium. Les cyborgs ainsi placés pourront se reconstituer et ils attireront les feux adverses. Pendant ce temps le troisième VTT débarquera le commando en premier et les ingénieurs à proximité immédiate du chantier de construction. Le cyborg détruira l'enceinte éventuelle et les quelques unités encore menaçantes. Vos ingénieurs pourront se précipiter sans trop de dommages dans les bâtiments intéressants. En cas d'échec de vos ingénieurs, n'oubliez pas que le commando peut détruire le centre à lui tout seul et par dessus les murs de béton. De plus, il peut se reconstituer dans un champ de Tibérium. En général, cette tactique est imparable !

Une technique très particulière nous a plusieurs fois réussie. Elle consiste à utiliser le « voleur mutant ». Il est vrai que le voleur n'est disponible que tardivement dans la partie en raison du niveau technique requis ; de plus il est extrêmement fragile. Et pourtant, il peut se révéler très utile. Il faut que vous ayez choisi préalablement la couleur verte ou bleue. Dissimuler votre unité dans un champ, fréquenté par les collecteurs ennemis, de Tibérium (vert) ou de cristaux (bleu) en fonction : il n'apparaîtra pas sur l'écho radar de votre ennemi. Cette unité possède un avantage : elle est « graphiquement » très discrète (elle peut même être confondue avec de simple civil) et seul un œil exercé et attentif la découvrira. Dès que le collecteur ennemi est à portée, sautez dedans et capturez-le. Rapatriez-le alors dans votre base, déchargez-le puis à l'aide d'une de vos unités, détruisez ce véhicule (tir forcé en enfonçant la touche « ctrl »). Vous récupérez ainsi le voleur qui sera légèrement blessé ! Il faut alors le placer dans un

*A gauche* **L'infanterie du NOD se rassemble avant l'assaut.**

*Ci-dessous* **Une base typique du Nod en début de partie. Le centre de construction est protégé. L'artillerie commense à se déployer. Le canon à impulsion EM commence à se charger. Le sol est bétonné et surtout, la base ennemie vient d'être en grande partie reconnue grâce aux motos d'attaque. Voyez sur la carte radar comme la couleur verte peut être perturbatrice. Ici, la base se confond avec les champs de Tibérium voisins.**





champ de Tibérium pour qu'il récupère (eh oui, c'est un mutant, ne l'oubliez pas). Il peut alors à nouveau faire son office.

Cela n'a l'air de rien, mais l'expérience a démontré que nombre de joueurs ne comprenaient pas ce qui se passait (nous avons même obtenu le privilège de nous faire insulter de « hacker » !). Trop absorbés par les attaques ou la défense de leur base, ils ne prennent plus guère attention à leurs nombreux collecteurs. Cette opération peut être très bénéfique ! Non seulement vous récupérez une cargaison de minerai, mais vous sabotez l'économie de votre adversaire ! Et avant qu'il ne s'en rende compte... Vous aurez ainsi largement amorti le coût d'achat du voleur.






Dans les steppes glacées, une base du NOD protège un champ de Tibérium.

### Le GDI

La conception tactique du GDI est radicalement différente de celle du NOD. Pour espérer l'emporter, le GDI doit faire le pari de la durée. En effet, ses unités sont trop faibles pour espérer attaquer victorieusement les défenses adverses en début de partie. De plus, il ne possède pas la technologie de furtivité du NOD. Votre mission est donc difficile. Il faudra attendre les assauts du NOD sur votre base et espérer ainsi user votre adversaire pour déclencher au moment opportun une contre-attaque foudroyante. N'hésitez donc pas à multiplier les défenses. Ici le canon à impulsion électro-magnétique prend tout son sens. Envoyez des pointes de reconnaissance dans la base adverse. Localisez les sites intéressants. Lâchez votre traqueur de chasse dès que possible et utilisez le canon à ion sur les bâtiments de taille moyenne de manière à les détruire au premier impact.

Parallèlement, produisez des unités en nombre que vous stockerez dans un lieu supposé non reconnu par votre adversaire (sinon gare aux attaques de missiles !).Encore une fois il faudra effectuer un choix. Optez pour les unités terrestres ou pour les unités aériennes (il est, à mon avis, très difficile de gérer les deux types d'unités en même temps).

Les unités aériennes sont difficiles à gérer pour plusieurs raisons. Elles sont fragiles et leur armement reste pauvre. De plus, elles nécessitent une attention de tous les instants. Il faut veiller à ce qu'elles possèdent toujours une cible sinon vous risquez de les voir revenir à votre base ; pire, elles peuvent atterrir en plein milieu du champ de bataille... et pour finir, il est indispensable de les ravitailler en munitions. Cela vous oblige à planifier des héliports. Sachez qu'ils seront la cible privilégiée de votre ennemi et par voie de conséquence les reconstructions indispensables risquent de vous coûter aussi cher que les unités qu'ils sont supposés soutenir. Bref, l'option aérienne demande beaucoup de gestion pour des résultats relativement médiocres. Réservez cet usage pour les adversaires qui n'auront pas pris soin de protéger leur base avec des Sam.

Vous l'aurez compris, je vous conseille l'utilisation des unités terrestres. Mais de manière globale, les unités du GDI ne brillent pas par leur qualité. Le Mammouth est très efficace. Cependant, vous ne pouvez en produire qu'un et il demeure une unité relativement lente.

Je vous conseille plutôt la tactique chinoise de la vague humaine. Vous serez surpris de l'efficacité d'une attaque réalisée par une centaine de fantassins avec en leur sein quelques toubibs... et quelques ingénieurs que vous aurez pris soin de

**Le voleur peut être efficace dans une mission particulière : la capture des collecteurs ennemis. Il faut reconnaître que cette tactique n'a pas notre faveur, mais elle fonctionne avec des joueurs peu attentifs. Si vous avez choisi la couleur verte ou bleue, le voleur mutant est très difficilement décelable. Il peut alors s'approcher des collecteurs pour les capturer. Une fois cela fait, vous n'avez plus qu'à rapatrier l'unité capturée dans votre base. Videz la cargaison, détruisez le collecteur, et votre voleur sera alors prêt pour une nouvelle mission !**





Ci-dessus **Départ de mission aérienne.**

doter d'un numéro de groupement. Ne commettez pas l'erreur d'y incorporer des discoboles ! La destruction de ces derniers serait très néfaste pour vos hommes proches ! Le but est de noyer les défenses adverses sous un flot de cibles potentielles. Les mains de Nod ainsi que les lasers sont alors peu utiles. Mais cette tactique ne se suffit pas à elle-même. Il faudra appuyer vos furieux assauts avec des titans qui n'interviendront qu'une fois les principales défense annihilées. Il va de soit qu'il serait utile de soutenir l'attaque avec le canon à ion, que vous garderez en réserve pour détruire les défenses situées en arrière de la base et que vous n'auriez pas vu.

Dans tous les cas, concentrez votre attaque sur un ou deux bâtiments stratégiques (comme le faisaient les unités nord-vietnamiennes contre les camps de l'US Army) en faisant abstraction des éventuelles défenses. Seul l'objectif que vous vous êtes fixé compte. Méprisez les pertes humaines (forcément lourdes) au profit de l'efficacité ! Il sera toujours temps d'envoyer des décorations par la poste aux familles plus tard... « *La victoire ne peut être envisagée que si l'engagement du peuple est total* » (Ho-Chi-Minh)

Vous pouvez à loisir peaufiner cette tactique. Certains joueurs font déposer le Mammouth à l'aide d'un transporteur au moment de l'assaut. Mais attention, si le porteur est abattu en vol... vous pouvez dire adieu à une unité importante ! Groupez plutôt de l'infanterie volante par dix. Maintenez-les en réserve. Si une défense devient réellement embêtante, neutralisez-la à l'aide de ces petits groupes. Vous pouvez aussi intégrer dans vos groupes de fantassins le chasseur fantôme. Il n'a pas la résistance du cyborg du NOD mais il pourra détruire le bâtiment visé grâce à sa charge de C4. Au pire, il aura concentré sur lui les tirs ennemis, permettant à vos fantassins d'avancer plus rapidement.

Globalement, un assaut du GDI ne peut intervenir que tard dans la partie. Il nécessite une planification sans faille : vous devez définir un objectif prioritaire, une fois ce dernier détruit, s'il vous reste des unités envoyez les sur un objectif secondaire pré-défini. Le plus difficile est donc d'approcher vos unités de la base adverse sans être repéré, d'accumuler des moyens importants, de repérer les sites stratégiques et d'accepter des pertes importantes. A l'inverse du NOD, le GDI est intéressant à jouer dans son aspect planification. Mais une fois la bataille lancée, vous ne pourrez plus grand chose dans le fracas des armes...

## EN CAS DE SITUATION DÉSESPÉRÉE !

Sachez que si vous venez de perdre votre chantier de construction, rien n'est pour autant perdu. Tout d'abord si vous avez pris soin de déployer un VCM dans la base de votre allié, repliez-vous chez lui, vous contribuerez à défendre son centre. Attention toutefois à ne pas dévoiler son site s'il n'a pas été repéré !

Si dans le jeu l'hôte de la partie a opté pour la présence de caisses, vendez intégralement vos bâtiments. Partez avec votre groupe complet à la recherche de ces caisses. Si vous avez tout vendu, il semble que vous augmentez vos chances de découvrir un VCM (il m'est arrivé d'en découvrir trois coup sur coup au grand désespoir de mon adversaire !).

Une autre technique consiste à faire construire par votre allié un VCM. Demandez-lui de le déployer dans un lieu que vous jugerez propice. Déclarez-lui la guerre en attaquant une de ses unités et investissez le bâtiment avec vos ingénieurs. Alliez-vous à nouveau. Le tour est joué. Vous avez compris que posséder quelques ingénieurs en réserve est une sage précaution.

Si votre adversaire est très affaibli, tentez d'investir sa base. Cela est très risqué et le succès est plutôt rare...

Malgré des problèmes de connexion, de mise à jour, et de validation de compte de joueur, *Command & Conquer : Soleil de Tibérium* s'avère comme un très bon jeu sur le net. Même s'il peut laisser indifférent les mordus de Total Annihilation ou de Starcraft, il s'inscrit dans la droite ligne du premier épisode, étant bien plus satisfaisant sur le plan stratégique que le pauvre *Alerte Rouge*. Les unités sont réellement intéressantes et permettent des tactiques très variées en multijoueurs. A défaut d'être équilibrés, les camps sont réellement différents, le début de partie est à l'avantage du NOD, la situation s'améliorant pour le GDI avec le temps.

De plus, si ce jeu est apparu simpliste pour certains, cela se révèle être un atout majeur sur le net. Vous pouvez réellement participer au jeu sans vous perdre dans des dédales d'organigrammes de construction et sans vous contenter de produire un grand nombre d'unités pour gagner. Il faudra faire preuve de finesse ou de planification selon le camp que vous jouez. Bien qu'il soit difficile de jouer à quatre sans connaître d'interruption, c'est bien dans ces parties que l'on connaît les plus grandes joies. Le fait de s'allier permet de décupler les possibilités de stratégie.

Donc, sans être une grande révélation, *Command & Conquer : Soleil de Tibérium* tient ses promesses et procure de grandes satisfactions en multijoueurs. A vous de jouer ! ❒

**Cette unité ne vous dit rien ? Et pour cause ; il s'agit d'une modification disponible sur le web (http://dasclan.free.fr). Ce camion du GDI est faiblement armé mais il emporte une batterie Sam ! Il peut donc accompagner les unités du GDI pour les protéger durant une attaque. Un plus indéniable pour le GDI. Cette unité contribue à rééquilibrer les forces et rend le NOD moins attractif ! Mais attention ; pour l'utiliser sur le web, il faut que votre adversaire possède la même modification !**



**Un nouveau véhicule lance-missiles est également disponible sur le web. Pour utiliser son missile, il doit se mettre en batterie. Il ne peut tirer qu'une fois et doit recharger dans un bâtiment spécial également disponible sur le web. Cette unité est un must pour tout bon tacticien ! Le NOD devra procéder à une intense chasse aux Scuds s'il ne veut pas voir sa base rapidement réduite à néant. Les mises à jour son nombreuses sur le net mais pas toutes de qualité égale ... Sachez qu'il existe des éditeurs complets pour *Tiberion Sun*... en attendant le add-on *Firestorm* !**



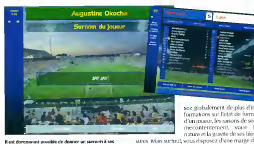

**Jeu CD-Rom PC en français, édité par Eidos. Nécessite au minimum un Pentium 133 avec 16 Mo de RAM, sous Windows 95 ou 98. Une version Macintosh est éditée par Alsyd !**

**TRANSFERTS d'intersaison obligent, *L'Entraîneur 3* fait sa mue annuelle et met à jour sa base de donnée. Le package inclut également quelques innovations mineures, sans révolutionner ce ténor de la gestion footbalistique...**

Eric SUBLET

# L'ENTRAINEUR 3 : saison 99/00

Pour les neophytes, *l'Entraîneur 3* est un jeu de management de foot qui vous plonge dans l'univers d'un club à choisir parmi 16 pays Votre but est de faire progresser l'equipe et votre carriere par la même occasion Attention, il s'agit exclusivement d'une simulation vous tenez les cordons de la bourse, gerez les transferts, effectuez le choix de la tactique et des joueurs, mais ce n'est en aucun cas un jeu d'action (pour cela, je vous conseille ***Fifa 2000*** vraiment excellent)




**Il est dorenavant possible de donner un surnom à ses joueurs préférés. Pour ses fans, Augustine Okocha va enfin pouvoir devenir « Jay Jay »**

naires comme Bruno Rodriguez qui a change quatre fois de clubs depuis l'instauration il y a trois ans de la « periode complémentaire de mutations autorisées » (future denomination officielle du mercato) ? Bref, pour la prochaine version, une solution s'impose comme une evidence : proposer un telechargement officiel de données via internet.

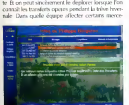
sez globalement de plus d'informations sur l'etat de forme d'un joueur, les raisons de son mecontentement, voire la nature et la gravite de ses blessures Mais surtout, vous disposez d'une marge de manœuvre plus large pour intervenir Sachez par exemple qu'une des solutions pour faciliter l'integration d'un joueur etranger peut etre de recruter un de ses compatriotes C'est tout à fait conforme à la realite la venue du nigerian Okpara ayant ete fort benefique pour l adaptation d'Okocha qui enchaîne désormais les coups d'éclats !

Votre souci premier est de preserver une bonne ambiance et la cohesion de votre groupe Pour ce faire, vous disposez de moyens persuasifs pour faire passer votre message N'hesitez pas a sanctionner financierement une absence inexpliquee a l entraînement ou un comportement deplace A l'inverse, une recompense sous forme de prime est souvent bien perçue en periode de bon résultat ..

Qu'apporte donc de plus cette version que les precedentes ? Point fort de la simulation la base de donnees a ete rafraîchie et contient desormais les informations relatives à la saison 1999-2000 Comme d'habitude, pas grand chose a redire dans ce domaine tant les donnees (qui concernent plus de 40 000 joueurs) sont de grande qualite et d'une exactitude exemplaire ! même les dates de tirage au sort des competitions sont reelles !

## QUID DU MERCATO ?

Les puristes regretteront que les derniers mouvements dus au mercato n'aient pas été pris en compte Et on peut sincèrement le deplorer lorsque l'on connaît les transferts operes pendant la trêve hivernale Dans quelle équipe affecter certains merce-




Avec la version 99/00, *l'Entraîneur* a beaucoup gagne en détails En intégrant la nouvelle Coupe du Monde des clubs toutes les competitions officielles sont desormais prises en compte de maniere exhaustive Côté prospection vous pouvez desormais demander à un recruteur de suivre un joueur precis, reperer un futur adversaire ou l'envoyer sur une competition pour denicher la perle rare D'autres points ont ete affines, telle la gestion des dirigeants ou des arbitres qui possedent desormais leurs propres caracteristiques Donc plus d'excuses si l'homme en noir sanctionne vos joueurs .. vous êtes prevenus de son degré de sevérite ! Et si les sanctions concernent vos joueurs, vous devez desormais attendre la decision de la commission de discipline pour être fixe sur les suspensions

Côte transferts le jeu colle encore plus a la realite *L'Entraîneur* se fait l'echo des speculations mediatiques autour des transferts : il n'est pas rare d'entendre certaines rumeurs plus ou moins fondees (chiffres a l'appui !), sur les tractations en cours De plus, les joueurs donnent desormais leur avis sur un transfert les concernant, se montrant tantôt enthousiastes tantôt menaçants ou refusant purement et simplement un transfert conclu entre deux clubs ..

Une des ameliorations les plus interessantes est certainement le retour que l'on a sur la personnalite et le comportement des joueurs Vous dispo-

**Les rumeurs et autres spéculations, notamment dans le domaine des transferts, font leur apparition dans *l'Entraîneur 3*. Toujours intéressant, surtout si elles ne concernent pas vos joueurs.**

Côte technique, quelques bugs presents dans la précedente version sont corrigés Mais c'est au niveau du temps de calcul gros point noir de la précedente version, que l'on voit une réelle difference En effet, en sélectionnant plusieurs ligues, on passait a la limite plus de temps a attendre que la machine calcule et affiche les resultats qu'à jouer ! Dorénavant, malgre la masse considerable d'information a traiter, l'attente a fortement diminué et devient plus supportable Toujours est-il que l'on peut difficilement se contenter de la configuration minimum conseillée, à base d'un P133 , une



## L'ENTRAINEUR 3 : SAISON 99/00

**Qualités** : une des simulations de gestion de foot les plus interessantes du marché, dotée d'une base de donnée encyclopédique exceptionnelle. Temps de calcul des résultats fortement réduit, documentation beaucoup plus précise. Disponible sur Mac

**Défauts** : peu d'innovations réelles par rapport à la précédente version, réalisation toujours un peu vieillotte et perfectible, à réserver aux fans de ce type de jeu



Ci-dessus et en haut page précédente **« Un vrai score de baby foot... », pourrait s'exclamer Luis Fernandez ! Au terme d'un match fou-fou au Parc, achevé sur le score record de 6 buts à 2, les joueurs du PSG peuvent exulter en consultant les traditionnelles notes d'apres-match...**

machine munie d'un Pentium II 233 et 64Mo paraît plus adaptee...

La réalisation globale du jeu n'a pratiquement pas change. Les tableaux de donnees sont clairs mais pour le moins austeres. Il en va de même du rendu des matchs, toujours sous sa traditionnelle forme de retransmission radio, sans aucun graphisme et donc très perfectible. *Football Manager*, le concurrent direct de *l'Entraîneur*, sans être un modele d'esthetisme, est quand méme un ton au dessus dans ce domaine.

La documentation du jeu, en français, a éte nettement ameliorée. Beaucoup plus precise et detaillee, elle fournit de precieux conseils au joueur. On y trouve la description de ce que recouvre chaque caracteristique des joueurs et les qualités indispensables a chaque type de poste. Ainsi un attaquant doit posseder une bonne frappe et un bon jeu de tête mais ses compétences en tacles sont de moindre importance (quoique...). C'est souvent du bon sens, mais cela aidera le debutant. On y apprend egalement la presence de nombreux attributs cachés : professionnalisme, esprit sportif, club deteste, technicien préféré... A vous de les decouvrir au travers du comportement de vos joueurs au fil des matchs et pendant l'entraînement.

En conclusion, *l'Entraîneur 3 saison 99/00* est surtout interessant pour le travail de réactualisation des donnees et les ameliorations apportees au temps de calcul des resultats. Pour le reste, les innovations sont certes seduisantes mais globalement mineures. Dommage que des considérations bassement mercantiles aient pousse l'éditeur a sortir cette version sous la forme d'un nouveau produit plutôt que d'un simple add-on. A reserver exclusivement a ceux qui n'auraient pas la precedente version, ou aux fous du ballon rond... ❒

**DANS l'espace profond, la bataille fait rage. De majestueux croiseurs intergalactiques affrontent des nuées de chasseurs. Sur la surface d'une myriade de planètes se livrent d'autres combats : espions et diplomates s'activent tandis que les usines d'armement vomissent de monstrueux engins de mort. L'enjeu ? La suprématie universelle, la domination de l'Imperium !**

# IMPERIUM GALACTICA II

## UN NOUVEL OPÉRA GALACTIQUE !

Théophile MONNIER

Telle est la trame épique d'***Imperium Galactica 2***, version entièrement remaniée et beaucoup plus ambitieuse d'un jeu sorti en 1997. On l'a compris, *Imperium* appartient à la noble famille des jeux de conquête dans l'espace, dont le chef de file est incontestablement *Master of Orion 2*, certes plus tout jeune mais toujours aussi prenant et sans égal. Pourtant, de tous les produits que nous avons pu voir passer depuis quelques années dans cette catégorie, *Imperium Galactica 2* se révèle comme l'un des plus impressionnants, car il combine à la fois des qualités graphiques exceptionnelles, la plupart des éléments qui font la richesse de ces jeux (gestion, combat, recherche, etc.) et quelques concepts vraiment originaux.

### UNE VÉRITABLE AVENTURE GALACTIQUE

Tout d'abord, le postulat de départ est très différent de celui des classiques jeux de conquête. Plutôt que de nous proposer de faire simplement prospérer une misérable colonie jusqu'à dominer l'univers, dans une partie ouverte où le joueur se développe librement, fonctionnement classique des jeux inspirés de *Civilization*, *Imperium Galactica 2* présente une véritable campagne, un scénario en fait, ponctué d'événements à la portée galactique et d'autres plus anodins.

Le joueur commence toujours avec une petite base et une flotte réduite, et sa principale activité reste de se développer habilement en colonisant d'autres systèmes, mais l'objectif du jeu n'est pas tant la conquête que de savoir réagir aux différents éléments qui marquent la campagne. Un petit aperçu de la campagne des Solariens (les humains) permet de mieux comprendre cela.

Dès le départ de cette campagne, le joueur dirige donc comme, il se doit, une colonie humaine, répartie sur deux planètes, et il se lance, comme tout conquérant de l'espaaace, dans l'exploration et la colonisation des systèmes voisins. Rien que cela forme déjà la base de la plupart des jeux de ce type. Assez rapidement toutefois, plusieurs événements vont « orienter » ses décisions ou rythmer la partie. Cela peut être une raid de pirates — qui oblige à une réaction rapide — ou la proposition d'un honnête marchand, la recherche d'une nouvelle technologie pour faire face à une épidémie, etc. Tout cela est à mettre sur le compte des « événements aléatoires », somme toute classique. Mais une véritable intrigue plus complexe prend corps peu à peu. Une secte étrange fait appel au service du joueur : recherche de planètes mystérieuses, menace d'une entité indéterminée, événements tragiques qui viennent bouleverser les plans bien établis. Rapidement, le





**L'interface d'*Imperium Galactica 2* est parfaitement en harmonie avec l'esprit du jeu. Ici, l'écran de diplomatie, qui permet de communiquer avec l'une des races mineures du jeu, et l'écran de surveillance d'une planète.**




Jeu CD-Rom PC en français édité par GT Interactive (Infogrames). Nécessite un Pentium II avec 64 Mo de RAM, carte accélératrice 3D. Sous Windows 95/98.



Les combats au sol peuvent impliquer un nombre important de blindés. Même s'ils sont résolus en temps réel, ce n'est pas *Total Annihilation* !

L'écran de recherche technologique, ici dans le domaine des vaisseaux spatiaux

joueur mettra de côté ses problèmes de gestion et de développement pour faire face à une menace bien plus inquiétante !

## TROIS RACES EN LUTTE

Trois campagnes longues sont proposées (ainsi qu'un grand nombre des scénarios isolés, plus rapides) chacune mettant en scène une des trois races majeures : les Solariens (représentant les humains), les Kra'hen, une race de terribles guerriers et les Shinari. Les différences entre les races sont faibles, malheureusement, même au niveau graphique : les Solariens reçoivent un bonus en recherche, les Kra'hen au combat et les Shinari en commerce et espionnage.

Chaque campagne présente des événements et une intrigue totalement différente, souvent surprenante et l'esprit de chaque race est bien rendu. Si les Solariens font face à une véritable intrigue religieuse à l'échelle galactique, les Kra'hen seront emportés dans un spirale de violence dans leur lutte pour la domination. On peut noter que si les intrigues et les événements important d'une campagne sont pratiquement fixes, de nombreux événements aléatoires viennent modifier le déroulement du jeu.

*Imperium Galactica 2* s'écarte donc radicalement des jeux de conquête classiques. Pour ceux qui ont pratiqué le premier volet, l'évolution est significative. Alors que dans *Imperium I*, le joueur devait résoudre une série de missions précises et ne pouvait accéder à la mission suivante sans avoir résolu celle en cours, dans cette version 2, la campagne est totalement fluide, le joueur va d'une part se concentrer sur le développement de son empire, d'autre part réagir aux événements selon son bon gré... et l'importance de la menace.

La carte stellaire. Les cercles concentriques indiquent la portée de détection des radars du joueur.

## ET COMMENT ÇA MARCHE ?

*Imperium Galactica 2* est tout d'abord un superbe jeu, à l'ambiance captivante. Les cartes stellaires, la surface des planètes, les combats tactiques, les différentes scènes vidéo, etc., sont magnifiques. La représentation de la galaxie est particulièrement réussie, sur fond de nébuleuses et d'étoiles scintillantes ; les écrans de l'interface sont également superbes parfaitement dans l'ambiance. La musique n'est pas en reste, envoûtante. Mention spéciale pour le tutorial, vraiment bien conçu même s'il se révèle un peu court pour bien appréhender le jeu... et félicitations à l'équipe de traduction car les voix ont bénéficié d'un effort particulier, alors qu'elles sont souvent maltraitées dans les versions françaises ! La contrepartie de tous ces raffinements est que le jeu nécessite une configuration assez robuste.

Passons aux mécanismes du jeu lui-même, en précisant qu'*Imperium Galactica 2* se déroule en « **temps continu** » et pas en tour par tour ! Une surprise qui aurait pu se révéler mauvaise, mais il est heureusement possible de bloquer le temps à tout instant, tout en accédant à l'ensemble des fonctions, de la ralentir ou de l'accélérer. Aucun problème de ce côté là.

Le système de jeu repose sur les éléments habituels de ce type de produits : exploration, production, recherche technologique, espionnage, diplomatie, combat de vaisseaux et invasion de planète.

Pour explorer et coloniser l'univers, le joueur dispose des habituels vaisseaux de colonisation et de terraformation. Les caractéristiques des planètes se présentent sous la forme d'un pourcentage de production (de 50 à 250 %), ce qui traduit leurs ressources énergétiques, et de façon similaire, d'un pourcentage de développement de population selon l'affinité de la race incarnée par le joueur avec le type de terrain (monde glaciaire, planète volcanique, steppe, etc.). La diversité des planète est donc assez faible et on ne découvre jamais de planète aux caractéristiques exceptionnelles ou apportant des avantages, mise à part celle des événements de la campagne. Sur ce

La partie est rythmée par de fréquents messages d'alerte, indiquant soit des événements aléatoires, soit les grandes étapes de la campagne.



L'ecran de conception des vaisseaux permet d'equiper librement ses appareils Bonne idee, une avancée peut être appliquée immédiatement a tous les vaisseaux, même ceux déjà fabriques et en opération

point (comme les races), les habitués de *Master of Orion II* seront plutôt déçus

La gestion des planetes passent par une vue en perspective de la surface C'est tres beau mais c'est aussi le seul gros defaut du jeu pour vérifier quelles sont les installations et l'etat d'avancee d'une construction, il faut obligatoirement inspecter chaque planete une a une, il n'y a pas de tableau recapitulatif présentant les bâtiments ou ce que construit une planete Dans l ensemble, on se repose donc plutôt sur la gestion automatique, en définissant pour chaque planete une priorite constructions d agrement, installations industrielles ou militaires, production de vaisseaux ou de blindes, etc. Autre souci, il est pratiquement impossible de comprendre comment fonctionnent les finances l'argent file a flot ou s'accumulent mais on ne dispose d aucun indicateur positive ou negative par planete ou par poste Autre element nébuleux, la repartition de l argent entre production, recherche et depense d'entretien, mais là encore, l'effet de la repartition est opaque Bref la micro-gestion — ou plutôt, pour parler plus elegamment, « l'optimisation des paramètres » — qui fait aussi le charme de ces jeux, est donc réduite ; on gere « a vue », certains ne s en porteront pas plus mal !

La recherche technologique est bien conçue, avec une dizaine de domaines de recherche, dont un catégorie spéciale qui n'est accessibles qu'a partir d'un certain moment de la partie et comprend les technologies aliens ou exotiques Pour accéder aux technologies les plus avancées, il faut construire un certain nombre de laboratoires, tout simplement Les technologies recouvrent les ameliorations de bâtiment, de vaisseaux (propulsion, boucliers ,détection, armes) et de blindes

Diplomatie et espionnage, enfin, sont d un format habituel La diplomatie avec les races dirigées par l'ordinateur et plutôt inconsistante, on s allie ave l'un pour frapper l'autre, ou on echange technologies et planetes quand le besoin s'en fait sentir Dans ce domaine, aucun jeu a notre connaissance ne se révele véritablement revolutionnaire Idem pour l'espionnage, souvent presente comme la panacee dans les jeux de strategie recents, et qui est plutôt une contrainte qu'autre chose, mise à part dans *Master of Orion II* où il se gere avec simplicite

Ici, le joueur dispose de plusieurs espions et peut leur allouer des missions Veritable personnage a part entiere, les espions peuvent même gagner de l'experience et progresser, au choix du joueur, dans quatre categories (combat, infiltration, loyauté contre-espionnage) Les missions sont ultra-classiques (recherche d'information, vol de credits ou de technologies, sabotage) mais seuls les espions les plus chevronnés ont acces aux missions les plus complexes (fomenter une revolte assassinats d'autres espions) Si toutes ces missions sont intéressantes, on se rend vite compte que gérer six ou sept espions est trop astreignant dans un système de jeu en temps continu Le joueur est sans cesse sollicite par ses espions de retour de missions et on a vite tendance a laisser tomber pour se concentrer sur l'essentiel la construction d'une bonne flotte de combat !



Il manque de veritables tableaux recapitulatifs, permettant de connaître le détail de production de chaque planete, ses revenus, etc., le tableau ci-contre étant tres insuffisant.

## COMBATS TACTIQUES EN 3D

Les combats peuvent se derouler soit dans l'espace, entre vaisseaux, soit sur la surface des planetes, entre blindés Chaque combat a droit une résolution en 3D et en temps réel, là encore « pausable » à souhait avec la possibilite de donner des ordres en pause Les combats spatiaux sont particulierement spectaculaires, beaucoup plus interessants par exemple que ceux de *Birth of the Federation*, qui reposaient sur un systeme équivalent puisqu'on trouve d'un côte des petits chasseurs tres rapides qui combattent independamment, et de l'autre de gros vaisseaux contrôles par le joueur La combinaison des deux est indispensable car un croiseur seul, équipe d'un seule arme certes tres puissante, peut être detruit par une nuée de chasseurs (il ne peut les detruire que un par un, sauf arme spéciale) De même, face a un vaisseau puissant, l'appoint d'un vaisseau equivalent doté de quelques torpilles de gros calibre est precieux Même si le rôle du joueur dans les combat tactiques est assez limite, c'est toujours un plaisirs que de regarder l'action , il est possible de zoomer ou de faire pivoter la vue et on examine ainsi avec angoisse les combats aériens de la chasse tandis que les lourds vaisseaux prennent position, puis, une fois l'opposition légere anéantie, la ruée des petits chasseurs autour des monstres, au milieu des tirs de torpilles et des lasers pulsants Rarement un jeu de strategie avait aussi bien rendu des scenes de combat digne de la guerre des etoiles !

Les combats au sol sont résolus également en temps réel et font intervenir les blindés de l'assaillant contre ceux du defenseur, epaules eventuellement par des forteresses et autres infrastructures militaires Cette partie est dans l'ensemble moins spectaculaires que les combats spatiaux, mais cela permet d'optimiser les combats

Fort de ses graphismes particulierement reussis, de son ambiance recherchee et d'une intrigue complexe, *Imperium Galactica 2* s'apparente nettement a *Homeworld* autre saga dans l'espace, mais cette fois dans le domaine de la gestion et de la strategie plutôt que celui du combat tactique. Les vrais adeptes de jeux de conquête seront peut être un peu deçus par la difficulte a gerer son empire avec précision, mais le charme opere, on progresse dans les campagnes avec curiosite, pour faire face au prochain defi venu de l'espace ou du cœur de son propre empire Même si, à nouveau, certains amateurs de gestion pure risquent de ne pas être rassasiés par ce produit, le melange d'aventure et de gestion strategique qu'offre *Imperium Galactica 2* est une reussite incontestable un véritable opéra galactique ! ❐

## IMPERIUM GALACTICA 2




Win98 WIN95

**Jeu en anglais téléchargeable sur internet et edite par 2AM Games. Configuration minimum : Pentium avec 32 Mo de RAM, connexion internet, Modem 28.8, sous Windows 95/98.**

**JEU de combat tactique situé pendant la Seconde Guerre mondiale, *Chain of Command* fait partie d'une nouvelle race de jeux dédiée au multijoueur et à internet. Gratuit, d'accès facile et d'une grande richesse, *Chain of Command* est à découvrir par tout cyberstratège doté d'une connexion internet !**

Capitaine Fracasse






*Ci-dessus à gauche* **A peine arrivé sur le terrain, il faut se mettre au courant de la situation pour aller soutenir l'assaut ou organiser la defense**

*Ci-dessus* **L'assaut est lance . un groupe progresse derrière les murets, un second avance le long du manoir tandis qu'un troisième groupe assure la couverture.**

# CHAIN OF COMMAND

## COMBAT TACTIQUE SUR LE NET !

France, juin 1944 Les combats font rage dans la campagne normande De petites unites d'infanterie americaines affrontent sans relâche des groupes allemands souvent isolees pour le contrôle d un hameau, d'un bosquet d'arbres ou d'une ferme... *Chain of Command* place le joueur a la tête d'un groupe de combat de quatre hommes dont les uniques objectifs sont de survivre et d'infliger autant de pertes que possible a l'ennemi

Par le biais d'un menu d'ordres restreints (ramper, courir, viser, a terre/debout, grenade, assaut, marcher tir a volonte, cessez le feu), l'un de vos hommes se poste a l'entree d'une maison tandis que ses camarades plongent sous le couvert, qui d'un arbre, qui d'un muret Progressant rapidement mais avec précaution à la rencontre de l'ennemi, le groupe approche d'une grande ferme quand soudain des coups de feu fusent de toutes les fenêtres Avant même d avoir pu ramper se mettre a l'abri trois de mes hommes (dont probablement celui qui m'incarne) gisent dans leur sang... La partie semble perdue quand la radio (la fenêtre de messagerie en fait) m'annonce l'arrivee de renforts inattendus deux autres joueurs arrivent avec leur groupe pour m'apporter leur soutien

Rapide echange de messages pour signaler la position de l'ennemi et faire un rapport de la situation L'un des deux nouveaux arrivants, un caporal, prend automatiquement le commandement et distribue les armes de soutien quelques BAR et autres Thompson avant de donner ses directives Trois minutes plus tard, l'ennemi est contourne et commence a battre en retraite Mais c etait sans compter sur l arrivee inopinée de nouvelles troupes chez l'ennemi comme chez nous en moins de temps qu il n'en faut pour le dire, ce qui n'etait au départ pratiquement qu'un affrontement très limite (quatre soldats dans chaque camp) se transforme en bataille rangée au niveau de la section entière, avec pres de 50 combattants qui s affrontent

## EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au-dela de l'aspect combat tactique du jeu, passionnant mais assez restreint, la veritable force et le vrai intérêt de *Chain of Command* tient dans la possibilite de monter en grade au fil des missions (des points de promotion sont attribues en fin de mission aux joueurs survivants par leur commandant) et ainsi de prendre sous son commandement jusqu'a quatre subalternes, chacun pouvant à son tour commander à quatre autres joueurs et ainsi de suite Cette organisation pyramidale permet a moyen terme de commander facilement a une bonne dizaine d'autres joueurs et d'etablir ainsi des strategies tactiques plus poussees.

A dire vrai, cela va même plus loin, car des clans se sont formes autour de *Chain of Command*, les Regiments, qui peuvent compter jusqu a 200 membres ! Cette perspective allèchante de voir

### CHAIN OF COMMAND

**Qualités** gratuit, interface intuitive, aspect historique, multijoueur evolution de « carriere » un téléchargement rapide (quelques minutes) et vous etes pret à jouer

**Defauts** graphismes pauvres, pas d'armes de soutien collectives, coordination avec les autres joueurs encore difficile uniquement en anglais parfois un temps de latence important (serveurs aux USA)

**Une fois dans le « lobby » de *Chain of Command*, vous pouvez acceder a toutes les parties autorisées pour votre grade Cela permet notamment d'eviter de voir les neophytes se faire écraser par les véterans.**



Tandis qu'un groupe assure un feu de couverture et de suppression, d'autres groupes contournent l'ennemi.

s'affronter sur des cartes de taille réduite un tel nombre de joueurs est malheureusement illusoire pour nous autres Français, temps de latence oblige, mais participer à des affrontements plus restreints, mettant en scène jusqu'à 20 joueurs, reste parfaitement possible.

Si d'ailleurs certains d'entre vous se prennent au jeu et mettent en place un régiment d'infanterie de la 2[e] DB, cela prouvera à nos amis canadiens qu'ils ne sont pas les seuls francophones à se battre sur les plages de France ! L'intérêt des régiments est triple, car non seulement cela vous permet d'avoir l'impression d'appartenir à un groupe et de participer à des parties réservées aux régiments, mais surtout les membres d'un régiment s'obligent à respecter une certaine discipline, ce qui n'est évidemment pas le cas de la majorité des autres joueurs. Rien de plus énervant que de voir vos subalternes ne rien écouter de vos ordres, sauf peut-être de demander des directives à votre supérieur et de n'en recevoir aucune.

## GRATUIT ?

Comme nous l'indiquons dans l'introduction de cet article, *Chain of Command* est un jeu gratuit et en dehors de vos frais de connexion à internet, aucune contribution financière ne vous sera réclamée. Seule obligation, en dehors de la création de votre alias, cliquer régulièrement sur les bandeaux publicitaires du site pour augmenter votre « crédit » temps (20 minutes pour chaque visite sur un site sponsor), sachant bien entendu que personne ne vous oblige à y acheter quoi que ce soit. Sachez également que le site 2AM.com vous permet également de jouer totalement gratuitement à d'autres jeux plus classiques : dames, échecs... N'hésitez donc pas à vous essayer à *Chain of Command*. Certes, on peut lui reprocher une interface un peu ancienne et l'absence d'armes collectives ou de blindés, mais pour la première mouture d'un jeu gratuit, c'est un bon début... ❐

**LOIN des feux de la rampe et des paillettes, *Tzar*, jeu de stratégie médiéval-fantastique en temps réel, affiche son ambition et sa différence par une conception de qualité et une grande originalité.**



Bertrand BIMONT

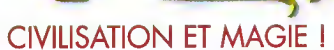


Paraissant apres le mastodonte *Age of Kings*, référence absolue en la matiere, *Tzar*, fruit du labeur d'une petite maison d'edition bulgare, tire son épingle du jeu par une conception solide pleine d'originalite. Ce jeu nous invite a prendre la destinée de trois civilisations « pseudo-historiques » : les Arabes, les Asiatiques et les Europeens presentant chacune de grandes caractéristiques spécifiques. Malgre tout, il ne faut pas rechercher une dimension historique reelle dans *Tzar*, car magie et monstres se mettent vite de la partie !

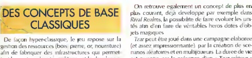





Les Européens selon *Tzar*, un melange de civilisation du Moyen-Age et d'éléments magiques « traditionnels ». Le graphisme du jeu est vraiment sedurant et adapte.

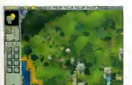


# CIVILISATION ET MAGIE !



## DES CONCEPTS DE BASE CLASSIQUES

De façon hyper-classique, le jeu repose sur la gestion des ressources (bois, pierre, or, nourriture) afin de fabriquer des infrastructures qui permettent la creation d'unités militaires et le developpement de technologies. En plus des unites militaires classiques, le jeu fait intervenir la magie avec la présence de sorciers et le fantastique avec des nains, des squelettes, etc.



On retrouve egalement un concept de plus en plus courant, deja developpe par exemple dans *Rival Realms*, la possibilite de faire evoluer les unités afin d'en faire de véritables heros dotes d'objets magiques.

*Tzar* peut être joué dans une campagne elaboree (et assez impressionnante), par la création de scenarios aleatoires et en multijoueurs. La duree de vie est garantie par la présence d'un « Tzar-editeur » qui permet même de creer des campagnes completes. Le graphisme est de bonne qualité avec plusieurs resolutions. L'atonie d'un decor fixe (désert, plaine...) est compensee par le rythme des saisons et l'alternance de jours et de nuits. L'ambiance musicale en revanche est lassante et peu variée.

La jouabilité est facilitée par la presence de nombreux raccourcis claviers, l'usage de balises, de points de rassemblement et de postures offensives (recherche et destruction) et défensives (riposte). On regrette fortement en revanche l'absence de formations de combat qui permettraient de tirer le meilleur parti des differentes unites et d'elaborer des tactiques variées. On ne peut qu'envoyer ses troupes au combat en leur souhaitant bonne chance car une fois la bataille engagee, la situation devient incontrôlable. La victoire passe alors par la capacite a alimenter en permanence la mêlee. Ceci est d'autant plus regrettable que la possibilite offerte par la micro-gestion des heros devient alors futile.

L'intelligence artificielle n'a pas invente le fil a couper le beurre. Elle peine a varier ses points d'attaque et se fixe rapidement de façon obtuse, ce qui donne de joyeux massacres. Le comble est atteint dans les scénarios maritimes : l'ordinateur

*A gauche* **Cas typique de la pugnacité de l'ordinateur : à court de ressources, il envoie sans état d'âme les paysans a l'assaut des tours à canons qui protegent un pont.**






**Jeu CD-Rom PC en français édité par Take 2 et réalisé par Haemimont. Nécessite un Pentium 166 minimum avec 32 Mo de RAM. Sous Windows 95/98.**



**Les forces de l'ordinateur se concentrent à l'abri d'un pont-levis avant de traverser le fleuve.**



**Les force du mal — piquiers, archers, chevaliers et catapultes — apparaissent devant la forteresse de Kainor. Malgré ses importantes fortifications, la ville ne va pas tarder à tomber.**

persiste à produire massivement des unités terrestres et ne recherche pas la supériorité sur les mers, condition *sine qua none* d'une victoire. Il compense ces faiblesses par une pugnacité sans faille, des assauts massifs et violents qui provoquent régulièrement un vent de panique, et ne s'avoue jamais vaincu. Les fins de partie ressemblent à une boucherie...

## TROIS CIVILISATIONS « HISTORIQUES »

Les trois civilisations proposées par le jeu sont dotées en grande partie d'infrastructures similaires remplissant les même fonctions tout en reflétant les caractéristiques culturelles et religieuses propre à chacune. Ces bâtiments portent des noms différents (ainsi la mosquée chez les Arabes et la cathédrale chez les Européens). Les technologies sont dans l'ensemble comparables avec quelques technologies propres. De la même façon, les unités s'inspirent de la tradition militaire de chaque civilisation. On trouvera des samouraï chez les Asiatiques et des chevaliers chez les Européens. Les trois civilisations ont en commun les même catégories d'unités militaires (infanterie, cavalerie, archers, prêtres, magiciens, paysans, et unités spéciales) aux caractéristiques de combat et aux coûts différents. Chaque civilisation est avantagée ou pénalisée dans les différents domaines.

La production des unités militaires s'effectue, une fois la technologie acquise, par la dépense d'un certain nombre de ressources qui varient selon la civilisation (bois, nourriture, or). Ainsi une unité d'infanterie lourde, (homme d'arme, samouraï, satrape) n'aura pas le même coût selon la civilisation. Le samouraï nécessite de l'or alors que l'homme d'arme et le satrape ne demandent que de la nourriture. Autre exemple, les Européens n'ont pas d'archers montés, les asiatiques pas de piquiers, les Arabes manquent d'une cavalerie lourde solide, etc.

Des paramètres culturels sont « simulés », ainsi le joueur asiatique voit son dynamisme démographique reproduit par un coût de production plus faible pour certaines unités de base, tels le paysan et le fantassin, doublé d'une vitesse de production supérieure.

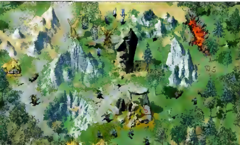
Il y a toute une panoplie d'armes « d'artillerie » communes aux trois camps : balistes, catapultes jusqu'aux tours à canons. Elles nécessitent beaucoup de ressources mais leurs effets sur les champs de batailles et sur les bâtiments sont impressionnants. Des unités spéciales sont également à la disposition des joueurs : espions, mages et prêtres. Les espions ont la capacité de se faire passer auprès des adversaires pour une unité amie et d'espionner, à moins de rencontrer un autre espion. Le joueur asiatique à lui une unité hybride le ninja qui peut attaquer furtivement. Les prêtres peuvent guérir et bénir les unités pour renforcer leurs capacités de combat.

Les mages, unité très importante, font intervenir la magie dans le jeu grâce à leurs sorts d'attaque (boules de feu, éclairs) et d'invocations. Mages et prêtres utilisent comme il se doit de la mana pour lancer leurs sorts. L'utilisation de ces deux types d'unités en soutien des forces de combat peut s'avérer décisive. Le mage est très utile par exemple pour se débarrasser des catapultes ennemies. Un « éclair » et l'affaire est pliée !

Chaque civilisation dispose enfin de créatures monstrueuse spécifiques : l'asiatique peut invo-

**Trois paysans et un château... une situation de départ type des scénarios de campagne. Un héros présente les objectifs de la partie.**







La forteresse de Kainer avant l'assaut des forces du mal. Dans l'enceinte, le château, la cathédrale et la guilde des magiciens.

quer un dragon, l'Arabe dispose du tapis volant et du djinn, l'Européen a le choix entre la chauve-souris et le golem de pierre.

La découverte de technologies permet la création de nouvelles unités et l'amélioration de celles existantes. Les technologies se développent dans les **bâtiments** grâce à de l'or.

Le château est la structure centrale. Il permet la production des paysans ainsi que l'amélioration de leur productivité. Le paysan peut devenir agriculteur, éleveur, bûcheron, mineur. Il peut garder et voler les vaches, capturer les bâtiments et corrompre les unités adverses. Il a aussi des capacités de combat différentes selon la civilisation. On peut y développer les technologies de l'architecture (amélioration des fortifications) et de l'apprentissage (déclenche l'acquisition de l'expérience). La ferme permet de développer l'agriculture et l'élevage et d'en améliorer la productivité.

La forge améliore les capacités d'attaque et de défense des unités. La scierie sert de lieu de dépôt du bois, augmente la productivité des paysans-bûcherons et permet d'améliorer les armes de jet. L'atelier est le lieu de production des armes de siège. La guilde des guerriers rend possible le recrutement de héros et de mercenaires dans les tavernes. Des technologies permettant de former et d'améliorer des héros sont aussi disponibles. La cathédrale (ou son équivalent) permet la production de prêtre ainsi que le développement de leurs pouvoirs religieux (bénédiction, lancer une croisade... kung fu !). La guilde des marchands rend accessibles les routes commerciales, le jeu, l'usure ou les taxes commerciales afin de créer des revenus supplémentaires, augmenter le maximum de population, etc.

Un magicien protège le pont des catapultes ennemies grâce au sort « éclair ». Résultats garantis.

On le voit, *Tzar* présente des arbres de technologies et de développement très étendus et variés, sur des domaines aussi différents que l'économie, la guerre, la magie, etc. Une diversité enthousiasmante ! Lors des premières parties, on se demande quelles surprises le jeu nous réserve dans ce domaine et on fait progresser sa civilisation avec ravissement.

La vie s'organise lentement dans ce village paisible. La population se multiplie, des champs entourent le château et au nord-est, une ferme est en construction.



Pour souligner le poids de la religion dans le monde arabe et européen, les deux civilisations ont la possibilité de lancer la « guerre sainte », la croisade et le djihad respectivement. La croisade consiste à la levée immédiate d'un certain nombre de chevalier gratuitement. Le djihad transforme les pacifiques fellahs en de fanatiques « guerriers du djihad ». La civilisation asiatique n'a pas d'équivalent, confucianisme oblige, mais dispose grâce au monastère de Shao lin de paysans rompus à l'art du kung fu !

## UN SYSTÈME AGRICOLE RAFFINÉ

Dans le domaine de la production agricole, il existe des différences significatives et parfois cocasses. Les Européens peuvent produire de la nourriture de deux façons : l'agriculture avec des fermes et des champs, ou l'élevage de vaches. Les vaches, pour leur part, produisent de la nourriture de deux façons : la traite à laquelle on astreint les paysans et, en période de vache maigre, par l'abattage. Soulignons un détail, une vache coûte trois cent points de nourriture, avec le temps celle-ci peut devenir une vraie bête de concours et procurer six cent points de nourriture !

Les Arabes disposent eux aussi de l'agriculture mais ne connaissent pas l'élevage... pas de soucis car la tradition bédouines de la razzia leur permet

### COMMENT BIEN COMMENCER

Par son mélange de gestion, de magie, de combat en temps réel et par le nombre et la diversité des technologies à découvrir, *Tzar* s'avère comme un produit difficile. Quelques conseils pratiques ne sont donc pas de trop pour préparer le néophyte à ce qui l'attend.

La création d'unités militaires est conditionnée par la possession de ressources. Leur récolte méthodique est nécessaire. Tout scénario aléatoire débute avec trois paysans. La première chose à faire est d'utiliser l'or disponible pour acheter l'avancée « féodalisme » disponible dans le château afin de diminuer le coût d'achat des paysans (qui passent ainsi pour l'Européen de cinquante à quarante unités de nourriture). Parallèlement il faut installer deux champs pour augmenter le stock alimentaire. Le troisième paysan va couper des arbres.

Une fois la technologie développée, il faut produire du paysan en continu. Ils seront envoyés couper des arbres jusqu'à ce que la quantité de bois nécessaire à la construction d'un nouveau champ soit atteinte. Il faut continuer ainsi jusqu'à la création de six ou sept champs pour ensuite se lancer dans la construction d'une ferme et de se lancer dans l'élevage bovin. Une fois parvenu à la production d'un flux continu de nourriture, on peut se lancer dans l'extraction aurifère pour financer les améliorations technologiques de base, puis envoyer des mineurs à la carrière pour anticiper la construction de fortification en pierre. Des paysans éclaireurs doivent être envoyés en exploration pour repérer les points à fortifier et les prochains sites miniers qu'il faudra disputer à l'adversaire. Lorsque les ressources s'amassent, il est temps de construire des baraquements pour fabriquer des unités militaires. L'attaque de l'adversaire ne devrait pas tarder. Si les éclaireurs ont repéré le camp ennemi, il faut construire en priorité des fortifications sur la voie de pénétration probable de l'adversaire. L'ordinateur viendra très probablement s'y heurter. Il sera facilement contenu si des réserves sont disposées en soutien. Une fois fixé, on peut créer une force mobile qui se rendra sur le camp ennemi par des chemins détournés. Ce harcèlement permet de l'affaiblir tout en développant de nouvelles technologies et de nouvelles armes qui rendront la victoire inéluctable.



**Les forces de Kanor ont cédé. L'adversaire a effectué une brèche et s'engouffre pour s'emparer du château.**



d'envoyer des paysans voler les vaches adverses ! Quant aux asiatiques, ils disposent de ces deux moyens de production, avec en plus la possibilité d'améliorer l'agriculture grâce à la technologie de l'irrigation, c'est la riziculture. Les trois civilisations peuvent diminuer le coût de production de leurs paysans grâce au féodalisme, en plus de cela la civilisation arabe se distingue par la technologie de l'esclavage qui abaisse davantage encore leur prix !

Le commerce entre les différents camps est rendu possible avec les caravanes, mais toujours pour souligner un caractère historique, l'asiatique s'en trouve privé pour rappeler sa tendance au repli sur soit et son refus d'échanger avec des barbares inférieurs et impurs.

Des technologies uniques sont aussi développées. Les joueurs européens et arabes peuvent créer des galions, navires plus puissants qui reflètent l'expansion maritime européenne et le dynamisme commercial des Arabes dans l'océan indien avant l'arrivée des Européens. Le joueur asiatique bénéficie lui des technologies de la poudre et des fusées. Leurs effets améliorent les tours à canons.

Le jeu est ainsi truffé de petits clins d'œil historiques qui soulignent la cohérence de l'ensemble.

Les ressources sont le nerf de la guerre et il n'est pas rare de se retrouver dépourvu de pierres et d'or. Ces deux ressources sont réparties sur la carte en quantité limitée. La pierre est indispensable pour produire les fortifications et l'or sert à recruter des troupes de qualité et financer aussi le développement technologique. Lorsqu'on est sur la paille, il n'y a plus qu'à aller à la taverne. Ce bâtiment permet de se procurer de nouvelles ressources par l'échange. On peut échanger n'importe quelle ressource au taux usuraire de dix pour un. S'il n'y a plus de ressources à échanger, il est encore possible de contracter des emprunts pour se les procurer. Si le remboursement des emprunts pose problème la taverne nous offre une dernière chance de nous refaire en jouant à la table de jeu. Mais arrivé à ce point là, la partie doit déjà être perdue.

L'autre possibilité d'obtenir des ressources est le commerce avec les adversaires. Les caravanes et les navires transportent les marchandises de marché à marché à la condition de disposer des technologies nécessaires.

## LES HÉROS ET LES MONSTRES

L'un des apports le plus intéressant du jeu est la possibilité de faire évoluer les unités ou d'acheter des mercenaires expérimentés. A la condition d'avoir développé les bonnes technologies, toute unité peut gagner en expérience de façon illimitée et faire progresser ses compétences de combat.

Les héros galvanisent les troupes par leur simple présence et font progresser les autres unités plus rapidement. C'est la valeur de l'exemple. Pour faire progresser les unités sans les exposer aux aléas des combats, il est même possible de les faire s'entraîner sur des mannequins, des morceaux de bois plantés dans le sol. Drôle !

La puissance des héros peut être augmentée par la possession d'objets magiques. Ces objets se trouvent sur la carte ou peuvent être produits dans un atelier de magie par le joueur arabe uniquement. Les livres de formules magiques confèrent à leur possesseur la capacité de lancer des sorts. Les potions guérissent ceux qui les possèdent. Une unité peut accumuler plusieurs objets magiques et additionner ainsi les bonus.

Chaque scénario aléatoire est doté d'un portail magique qui permet à celui qui le contrôle de recruter des unités spéciales à un prix très intéressant : nains, orcs, fantômes et squelettes.

Des options diplomatiques simples sont également à la disposition des joueurs. Chacun peut déterminer le comportement de ses propres unités face à celles des différents adversaires en choisissant une attitude. Il est possible de se déclarer allié, neutre ou ennemi et deux joueurs peuvent adopter des attitudes différentes entre eux ! Il est possible de se concilier ses adversaires en payant un tribut en ressources.

La campagne forme une longue suite de scénarios reliés par une trame. Le héros central, un simple paysans, apprend qu'il est le fils d'un roi déchus par de sombres ennemis et se met en quête d'alliés pour reconquérir son royaume avec l'aide de héros fidèles à sa légitimité. La difficulté des scénarios va crescendo. Chaque étape donne accès à de nouvelles technologies et augmente la difficulté. Des scénarios monstrueux sont développés. Sensations garanties !

*Tzar* est jouable en multijoueurs et promet des parties endiablées, même si sa relative complexité le réserve à des joueurs plus « stratèges » que les amateurs de *Starcraft*. Le jeu est livré avec un éditeur de cartes et de campagnes où il est possible de tout paramétrer : nom des personnages, création de héros, placement des ressources, des objets, etc. Il est même possible d'importer des images et des sons afin de personnaliser la création. Cela promet des scénarios épiques dans Cyber !

On l'a compris, *Tzar : Burden of the crown* est un produit complet et prodigieusement original. Seuls manquent les derniers raffinements du temps réel, comme les formations (un manque regrettable). Le fait qu'il n'y ait qu'une seule campagne pour trois civilisations est aussi un mystère. Le mélange de clins d'œil « historiques » et de surnaturel (magie et monstres) forment un cocktail exotique et rafraîchissant.

En réalité, ce produit présente une seule tare : le temps réel. En effet, la diversité des unités et des technologies, l'expérience, le mélange de magie, de commerce, de production, le soupçon d'espionnage et de jeu de rôle : tous ces éléments viennent se brouiller dans la cohue du temps réel sans reposer sur un rythme et un équilibre de jeu tels qu'on les trouve dans *Age of Empires* I et II, qui présentent moins de d'éléments ludiques mais les associent parfaitement. Un produit comme *Tzar* aurait dû paraître en tour par tour, à la façon d'un *Heroes III*. Ah là là : les sirènes du temps réel ont fait échouer plus d'un jeu, *Tzar* s'en tire bien, mais la perfection n'était pas loin. Il faut se contenter d'un produit tout de même attirant, certainement l'une des bonnes surprises de ce printemps. ❐

### TZAR : BURDEN OF THE CROWN

**Qualités** : le système des niveaux d'expérience, des technologies caractéristiques pour chaque camp, un jeu plein de « punch » qui ne laisse pas place à l'ennui, une campagne difficile et passionnante.

**Défauts** : une intelligence artificielle assez faible, pas de mise en formation des unités, la difficulté de gérer réellement la carrière de plusieurs héros, beaucoup d'éléments mal harmonisés.

Test réalisé sur le master américain.




# Smolensk'41

## CROIX NOIRE ET ETOILE ROUGE !

**RAVIVANT sans complexe la flamme du jeu d'histoire traditionnel, *Smolensk '41* a rencontré un grand succès auprès des amateurs, avec des parties par e-mail épiques et qui nous renvoient à nos premiers amours « sur carte » ! Un tel jeu, malgré une diffusion restreinte, mérite bien une analyse stratégique détaillée.**

Jean-Claude BESIDA

*Smolensk 1941* est le premier jeu d'une série très prometteuse, publiée par HPS et qui se propose de retracer les grandes campagnes de la Deuxième Guerre mondiale. Son auteur, John Tiller, a travaillé sur les séries tactiques de Talonsoft, et ce système de jeu s'avère bien plus adapté à l'échelle opérationnelle. En comparaison, *The Operational Art of War*, pourtant bien pensé, semble brouillon et confus.

Cet article propose quelques indications pour exploiter au mieux un jeu où on peut se sentir un peu perdu au début. En effet, la carte est immense, les armées nombreuses et le joueur a un sentiment extraordinaire de liberté. Plusieurs scénarios permettent de se familiariser avec le système, et le jeu contre l'IA s'avère une expérience plutôt stimulante. Mais la quintessence du jeu se révèle vraiment dans la grande campagne, qui dure 170 tours (c'est à dire entre deux et quatre mois de temps réel en jeu par e-mail,beaucoup moins si vous jouez contre l'IA). Cet article se fonde sur le jeu de plusieurs campagnes par e-mail, tant du côté allemand que soviétique. La plupart des conseils généraux restent cependant valables pour les scénarios plus courts.

**La ligne défensive russe a explosé près d'Orcha. Pour gagner du temps, les unités en déroute se réfugient dans la forêt. De cette manière, les Panzers perdront du temps dans une poursuite qui les détourne vers le nord au lieu d'avancer plein ouest sur Smolensk.**



# LES TACTIQUES DE COMBAT

Malgré certaines faiblesses concernant la logistique et le commandement, ce jeu peut être considéré comme une simulation de bon niveau. Par conséquent, les erreurs s'y paient très cher. Connaître quelques éléments de tactique permettent d'éviter les plus graves.

● **La reconnaissance**

La distance de visibilité varie entre 1 hexagone (la nuit) et 4 hex. Mais cette visibilité ne s'applique pas aux unités en mouvement qui ne détectent l'ennemi qu'au contact. Comme la carte est immense, on ne voit que la partie des forces adverses au contact direct de ses troupes. La reconnaissance est donc vitale pour l'approche de l'ennemi.

Le joueur allemand est légèrement favorisé car il possède une abondance de forces mécanisées qui peuvent couvrir de grandes distances chaque tour. D'autre part, la Luftwaffe lui fournit des appareils de reconnaissance. Et le patch 1.02 (publié trop tard pour être inclus sur notre CD-Rom, mais que vous trouverez sur le site d'HPS Simulations) augmente significativement le nombre des Fieseler-Storch de reconnaissance. Le principal intérêt de ces avions n'est cependant pas de localiser la ligne de front. On a plutôt intérêt à les conserver pour explorer la zone arrière, où sont placées les unités les plus dangereuses : réserve de blindés et surtout emplacements d'artillerie.

Le contact avec l'ennemi s'établit donc le plus souvent en tentant d'avancer dans un hex. qu'il contrôle. Cela déclenche inévitablement une embuscade qui tourne presque toujours au désavantage de celui qui se déplace car il est en mode de mouvement (« Travel mode ») et donc vulnérable. Pour réduire ce risque, il faut d'abord s'astreindre à faire voyager en tête de colonne les petites unités de reconnaissance (autos) et non pas le gros (blindés ou fantassins) qui forme une cible facile et encore moins l'artillerie qui peut être volatilisée par un assaut réussi.

Ensuite, il est judicieux de passer à un mode de déplacement plus lent mais plus sûr (« Combat mode ») quelques hexagones avant l'emplacement présumé du front. Une fois que le contact est établi, l'attitude la plus généralement valable consiste à faire quelques sondages à droite et à gauche de l'unité détectée ou de battre en retraite de quelques hex. On n'oublie pas de relever la formation d'origine et la taille présumée de l'ennemi (évaluée par le nombre de X dans son effectif, X=1 à 9, XX 10 à 99, XXX 100 à 900) et son état (« broken » inutilisable, « disrupted » désorganisée, « low on amo » à court de munitions).

Le plus difficile dans ce jeu une fois que l'on a détecté une unité est de décider si elle est isolée ou si elle constitue l'avant-garde d'une force plus importante. Ce choix est crucial et doit se faire avec des informations toujours insuffisante. D'une manière générale, il est préférable de surestimer l'ennemi et de perdre un tour pour faire avancer quelques forces en mode combat, quitte à réembarquer tout le monde un peu plus tard. Inversement, on découvre là une tactique défensive d'urgence qui a son intérêt. Elle consiste à envoyer des unités isolées dans le chemin d'approche de l'ennemi pour l'obliger à mettre en sûreté ses propres forces. C'est quelquefois efficace pour gagner du temps lors d'une retraite, mais ces unités doivent être considérées comme sacrifiées.

D'autre part, l'ennemi, surtout s'il est blindé et en pleine course victorieuse, a une propension naturelle à faire passer le plaisir de la poursuite avant sa propre sûreté et donc à contourner les unités isolées. Le tempérament des cavaliers de toutes les époques est ainsi fait, et les Panzers ne dérogent pas à la règle. Ce qui ouvre d'ailleurs de belles opportunités d'embuscade que nous évoquerons plus loin.

● **L'attaque**

La première règle essentielle pour l'attaque est de prendre son temps. Evidemment, il est quelquefois recommandé d'attaquer au débotté, sans attendre d'avoir rassemblé tous ses moyens ni même s'être assuré un appui d'artillerie. C'est le cas lors des poursuites ou lors des combats de rencontre lorsque des formations se percutent sans l'avoir prévu. Alors, il faut attaquer sans relâche avec tout ce que l'on a sous la main ou rompre tout de suite le contact.

Mais lors d'une attaque contre un objectif clairement identifié et bien défendu, l'improvisation ne conduit qu'à gaspiller ses troupes. Cette situation se retrouve par excellence au début du jeu, lorsqu'il faut forcer la ligne défensive soviétique sur le Dnepr, et par la suite lorsqu'on veut prendre d'assaut des positions fortifiées.

Les étapes d'une attaque efficace sont généralement les suivantes.

1/ **Reconnaître** avec le plus de précision possible l'état des défenses ennemies. Quelle est leur longueur ? Quels sont les points forts de cette ligne : tranchées, zones minées, villages, bois marais, maillage serré des défenseurs ? Recherchez toujours le point le plus faible et évaluez-le. Il est mal défendu probablement parce qu'il est difficile d'ac-

**Trois divisions soviétiques prélevées sur la 20ᵉ armée sont chargées de protéger l'approche Ouest de Smolensk. Notez les ponts coupés, les positions retranchées, la présence de marais au nord, la deuxième ligne en construction à l'arrière et la dispersion de l'artillerie sur une large zone.**

**1. Comparaison des unités : l'infanterie**

| Unite | Attaque blinde | Attaque non-blindée | Assaut | Defense |
|---|---|---|---|---|
| Moto allemande | 8 | 10 | 8 | 16 |
| Moto soviétique | 4 | 12 | 10 | 16 |
| Reco allemande | 12 | 8 | 8 | 12 |
| Reco soviétique | 6 | 10 | 8 | 10 |
| Inf. mot. allemande | 6 | 8 | 12 | 16 |
| Inf mot soviétique | 8 | 10 | 12 | 16 |
| Infanterie allemande | 6 | 9 | 12 | 16 |
| Inf soviétique | 8 | 8 | 12 | 18 |
| Para soviétique | 8 | 10 | 18 | 14 |
| Pionniers allemands | 6 | 8 | 10 | 16 |
| Sapeurs soviétiques | 4 | 8 | 8 | 18 |

**2. Principaux blindés**

| Unite | Attaque blindé | Attaque non-blindée | Assaut | Defense | Mouvement |
|---|---|---|---|---|---|
| Pz III | 10 | 10 | 12 | 16 | 12 |
| Pz III (5cm) | 12 | 10 | 12 | 16 | 12 |
| StuG IIIb | 10 | 12 | 12 | 16 | 12 |
| PzJg I | 10 | 10 | 6 | 8 | 12 |
| Pz38 | 12 | 10 | 12 | 12 | 10 |
| Pz II (Flamm) | 4 | 20 | 24 | 10 | 12 |
| T-37 | 4 | 10 | 10 | 9 | 9 |
| T-26 | 6 | 10 | 10 | 10 | 12 |
| BT-5 | 8 | 12 | 12 | 10 | 12 |
| BT-7 | 12 | 10 | 12 | 12 | 12 |
| T-34 | 16 | 16 | 18 | 28 | 12 |



**Au début du jeu, les défenses de Smolensk sont des plus réduites : l'état-major de la 16e armée, un corps d'infanterie et trois régiments du NKVD. De plus, la ville n'est pas facile à défendre. Elle est située sur les deux rives du Dniepr et ses approches nord et sud sont très dégagées. Historiquement, la 29e division motorisée commença à prendre pied dans les quartiers sud. Une ligne de front réussit à tenir assez longtemps au nord et à l'est du Dniepr.**

cès. Vérifiez bien s'il existe des possibilités de contournement. Une attaque par les flancs ou mieux par les arrières est presque toujours moins coûteuse qu'un assaut frontal, essentiellement parce qu'elle commence par détruire les appuis-feu (artillerie) et parce qu'elle oblige l'infanterie à quitter ses emplacements défensifs, sans parler de la panique qui vient toujours lorsqu'on voit débouler l'ennemi là où on ne l'attend pas.

2/ L'attaque est toujours difficile et coûteuse mais l'attaquant à un avantage énorme sur le défenseur : il a l'initiative du lieu et du moment. S'il n'y a pas de possibilité de contournement ou d'infiltration, repérez un ou deux hexagones à la fois mal défendus et essentiels pour la cohésion du front.

Il est généralement inutile d'engager le combat sur toute la longueur d'un front défensif, car cela revient à exposer ses unités à un maximum de tirs ennemis. Une fois le centre de gravité de l'attaque choisi, amenez vos forces à proximité en en plaçant le plus possible à l'abri des tirs d'artillerie. Pendant quelques tours, contentez-vous de garder un contact minimal avec l'ennemi en refusant de lui donner des cibles faciles.

Un peu en retrait, mais pas à leur limite de tir, il faut placer l'artillerie. Idéalement, les feux doivent pouvoir battre à la fois la zone d'attaque et les emplacements présumés de l'artillerie ennemie sans perdre de temps à repositionner les tubes. Pendant cette phase, les avions de reconnaissance fouilleront une zone de 5 à 15 hexagones en arrière du front à la recherche de l'artillerie ennemie en commençant par les zones les plus évidentes (sur les routes de dégagement).

3/ **Bombardement d'artillerie et d'aviation.** L'aviation est rare et doit se concentrer sur l'artillerie ennemie, si on la trouve. Dans ce cas, il faut poursuivre sa destruction avec constance. Sinon, l'essentiel du barrage préliminaire consiste à réduire les unités d'infanterie qui tiennent le front. Lorsqu'on a le temps, que l'ennemi ne risque pas de s'échapper ou qu'il est présumé très puissant, le barrage peut très bien être prolongé. Par exemple, si l'Allemand réussit à encercler entièrement Smolensk, et qu'il obtient une bonne vue de l'intérieur du dispositif défensif, il doit pilonner sans relâche ces positions en détruisant méthodiquement l'artillerie puis les positions défensives extérieures. La destruction des QG ne présente pas grand intérêt, et c'est une des — rares — faiblesses du jeu.

4/ La première vague d'assaut prend place le plus discrètement possible à un ou deux hexagones des positions ennemies (idéalement de nuit pour ne pas risquer de tirs défensifs d'artillerie) et en privilégiant les zones offrant une bonne protection (villages, tranchées abandonnées).

5/ L'attaque est déclenchée en dépensant un minimum de points d'action pour le mouvement et un maximum pour le feu. Ne pas oublier de faire tirer la dernière salve du barrage avant d'envoyer les hommes au combat. La suite dépend beaucoup de l'état de l'ennemi. S'il est au mini-

**3. Unités d'artillerie**

| Unité | Attaque blindé | Attaque non-blindée | Défense | Portée |
|---|---|---|---|---|
| Obusier 10,5 cm | 8 | 14 | 8 | 10 |
| Obusier 15 cm | 8 | 18 | 6 | 13 |
| Mortier lourd 21 cm | 8 | 24 | 6 | 18 |
| Canon de 10 cm K18 | 8 | 14 | 6 | 19 |
| Nebelwerfer 15cm | 8 | 20 | 10 | 7 |
| 76mm/122mm | 7 | 14 | 8 | 12 |
| Obusiers de 122 mm | 7 | 16 | 8 | 12 |
| Obusiers de 152 mm | 7 | 20 | 8 | 16 |
| Canons de 203 mm | 10 | 24 | 8 | 18 |
| Lance roquettes Katioucha | 8 | 24 | 6 | 8 |

**ORDRE DE BATAILLE SOVIÉTIQUE**

Le Front Ouest (Timochenko) coordonne 11 armées regroupant 300 000 hommes, 3 800 canons, 2 600 véhicules et 50 avions répartis en 1 056 unités

| | | |
|---|---|---|
| **4e Armée** ([illegible] h., 50 canons) – 4 divisions d'infanterie – 4e Corps aéroporté | **13e Armée** (24 000 h., 450 canons) 5 divisions d'infanterie | **16e Armée** (14 000 h., 100 canons, 300 véhicules) – 2 divisions d'infanterie – 5e Corps mécanisé |
| **19e Armée** (38 000 h., 400 canons) 7 divisions d'infanterie | **20e Armée** (31 000 h., 400 canons, 800 véhicules) – 5 divisions d'infanterie – 7e Corps mécanisé | **21e Armée** (41 000 h., 800 canons, 300 véhicules) – 8 divisions d'infanterie 25e Corps mécanisé |
| **22e Armée** (38 000 h., 400 canons) – 6 divisions d'infanterie | **24e Armée** (34 000 h., 400 canons, 120 véhicules) – 6 divisions d'infanterie – 26e Corps mécanisé | **28e Armée** (33 000 h., 300 canons, 300 véhicules) – 6 divisions d'infanterie – 1 division blindée – Groupe de cavalerie Kulev |
| **29e Armée** (22 000 h., 400 canons, 150 véhicules) – 3 divisions d'infanterie 1 division mécanisée – Groupe de cavalerie Dovator | **30e Armée** (14 000 h., 300 canons, 200 véhicules) – 3 divisions d'infanterie 1 division motorisée | |

**La division d'infanterie** forme la masse de vos forces il y en a vraiment beaucoup mais contrairement aux idées reçues, la division soviétique aligne nettement moins de combattants que son homologue allemande. La division d'infanterie normale doit comprendre 6 000 hommes et 60 canons, mais c'est l'exception. Les formations présentes sur le champ de bataille de Smolensk sont soit des unités éprouvées qui ont reflué des encerclements initiaux, soit des unités levées à la hâte et qui sont bien loin de leur effectif théorique. Certaines divisions russes n'alignent pas plus d'un millier de combattants, mais la moyenne est de 3 000 à 5 000 hommes avec un régiment d'artillerie à 24 canons et un bataillon antichar.

Comme leur qualité est assez faible, il ne faut pas attendre de miracles de ces troupes. Cela dit, en défense et en valeur antichar pure, le fantassin soviétique est meilleur que son homologue allemand (voyez le tableau 1). Son meilleur emploi est défensif dans des positions préparées en tenant compte du terrain et solidement appuyée par l'artillerie de corps d'armée, qui elle est vraiment puissante.

**La division blindée** est une formation assez redoutable théoriquement. Elle comporte deux régiments de chars alignant 240 engins et un régiment d'infanterie motorisée plus léger (1 600 hommes) accompagnés d'éléments de reconnaissance d'artillerie et de DCA.

En fait, cette formation se révèle assez fragile, ne serait-ce que parce que les pertes montent proportionnellement plus vite avec les blindés qu'avec l'infanterie et parce que leur qualité de départ n'est pas fameuse. Comme le montre le tableau 2, une bonne partie des chars soviétiques n'est guère menaçante (T-37 et T-26) que contre l'infanterie. Et les chars vraiment dangereux (T-34) sont extrêmement rares. En revanche les BT-5 et BT-7 se comportent honorablement face aux Panzer allemands.

Ces unités sont précieuses car vous n'en recevrez que huit au cours de la campagne. Leur bonne mobilité les réserve pour les contre-attaques. Leur meilleur usage est l'attaque en masse, soutenue par plusieurs divisions d'infanterie contre une division de Panzer isolée. Ce genre d'embuscade stratégique est assez difficile à créer, mais permet d'infliger un maximum de dégâts et d'évacuer les régiments fatigués avant qu'ils soient anéantis par une contre-attaque.

En revanche, il faut en général éviter de fragmenter les régiments blindés pour renforcer une ligne défensive mise à mal. Ils seront balayés et même s'ils réussissent à faire gagner un peu de temps (ce qui n'importe pas beaucoup dans un scénario qui dure 170 tours), leur destruction est assurée.



**La division mécanisée** est une division d'infanterie motorisée à deux régiments (en général 3 000 hommes et 24 canons) améliorée par l'adjonction de bataillons antichars, de reconnaissance, de sapeurs et de DCA. Autant que possible, cette formation doit operer avec les divisions blindées.

**La brigade parachutiste** : le 4e corps aéroporté arrive en renfort dans la zone de Mogilev au début du jeu. Il comporte trois brigades d'infanterie (500 hommes chacune) et un petit complément de chars légers. Ces unités sont très faibles numériquement, et leur artillerie est minimale. Néanmoins, il s'agit de combattants d'élite qui se révèlent redoutable à déloger.

Comme les bataillons aéroportés ne font guère plus d'une centaine d'hommes, l'artillerie ne peut pas infliger de lourdes pertes à une cible aussi petite. Comme d'autre part, leur qualité est élevée, il ne faut pas compter uniquement sur le feu pour les obliger à décrocher. Pour les déloger, il faut obligatoirement en passer par l'assaut, et donc accepter des pertes élevées pour l'attaquant. Les parachutistes sont donc à réserver pour la protection d'objectifs vitaux, ou pour renforcer une ligne défensive (en les mélangeant avec des unités ordinaires).



**La division de cavalerie** est un expédient pour procurer une certaine mobilité à l'Armée rouge alors que l'arme blindée est totalement désorganisée. Elle apparaît tardivement dans le jeu. C'est une unité très faible 3 000 hommes et quelques canons de 76mm/122mm. Son seul intérêt réside dans sa rapidité et sa capacité tout-terrain. A utiliser pour la reconnaissance et pour effrayer les artilleurs sur les arrières des corps allemands.

Malgré une valeureuse contre-attaque, le 17e division blindée a été pulvérisée par la 18. Panzer-Div. D'autres formations ont réussi à franchir le Dniepr au sud de la ville. Les défenseurs n'ont plus qu'à abandonner leurs positions avant qu'il ne soit trop tard. Les unités russes brisées (B) ont peu de chances d'échapper à leurs poursuivants.



mum désorganisé, on peut passer à l'assaut (avec des unités fraîches). Tant que l'ennemi n'est pas désorganisé, il vaut mieux continuer à le matraquer pour augmenter sa fatigue et arriver à le faire craquer. Pour arriver à ce résultat, on aura besoin le plus souvent de deux à quatre unités amies qui se relaieront contre la même unité ennemie. Garder si possible une unité de chars (ou mieux de chars lance-flammes) et une unité d'infanterie pour lancer l'assaut proprement dit. A ce stade, l'objectif est de casser la première ligne défensive (statut « broken »). Il est inutile de s'acharner sur des unités déjà brisées, elles seront achevées plus tard...

6/ Lorsque le niveau de fatigue d'une unité passe à l'orange, il est temps de la retirer du combat. Il suffit qu'elle subisse un tir d'artillerie ennemie ou une contre-attaque locale pour être brisée. Et remettre sur pied une unité au statut « broken-max fatigue » prend vraiment longtemps.

7/ Dès qu'une percée significative est obtenue, la conduite à tenir dépend de la situation générale et du camp. Pour l'Allemand, l'objectif recherché est de débouler rapidement sur les arrières et de rattraper les unités précieuses qui battent en retraite. Avec les Panzers, la moindre percée doit être exploitée pour surprendre les forces russes en mode « travel » avant qu'elles ne puissent reformer une ligne cohérente.

Pour le Soviétique, l'idée générale est d'infliger un maximum de pertes à l'ennemi, d'où l'intérêt d'achever les unités cassées par des assauts bien sentis. Cela demande souvent plusieurs tours, ce qui peut surprendre. En fait, c'est une question de réalisme. Une unité en défense qui a perdu une bonne partie de son effectif est souvent regroupée autour d'un noyau d'armes lourdes. D'autre part, elle offre une cible réduite et l'artillerie n'a plus qu'une efficacité marginale contre elle. C'est ce qui explique qu'un bataillon de desantniki (parachutistes) russes réduit à 40 hommes peut infliger des pertes hors de proportion avec son effectif.

D'autre part, les derniers assauts comprennent le rassemblement et l'évacuation des prisonniers, ce qui prend du temps. Comme le dit l'auteur, il serait irréaliste qu'une poignée d'automitrailleuses allemandes fasse disparaître comme par enchantement un bataillon de 500 fantassins russes sous prétexte qu'ils sont démoralisés. Il faut donc s'attendre à voir des unités inoffensives (elle n'attaquent plus) encombrer la carte et bloquer les routes.

Un dernier mot sur l'attaque : elle est toujours très coûteuse en hommes, et il est très facile de s'enferrer. Or, la loi des rendements décroissants s'applique ici. Plus les unités sont fatiguées, plus elles sont vulnérables à une contre-attaque et moins elles ont de chance d'infliger des pertes sérieuses à l'ennemi. Il faut savoir rompre le contact franchement et imaginer une autre solution comme recommencer ailleurs avec plus de moyens. Une retraite brusque déstabilise d'ailleurs souvent le défenseur qui ne sait pas s'il doit profiter de l'occasion pour contre-attaquer, pour évacuer ou pour renforcer ses défenses ailleurs. C'est souvent après une défense impeccable que les bons défenseurs — enhardis par leur succès — commettent les pires erreurs (se laisser encercler ou contre-attaquer trop tôt).

## LA DÉFENSE

Napoléon avait une maxime qui disait en substance que l'on pouvait toujours regagner l'espace perdu, mais pas les hommes. Dans ce jeu plus qu'ailleurs, le contrôle des points d'objectifs est vraiment secondaire. Ce qui importe, c'est de contrôler un maximum de villes-clefs au dernier tour d'une partie qui en compte 170. L'objectif prioritaire pour les deux joueurs est de préserver une armée capable de s'approprier durablement les 18 000 points d'objectifs géographiques et de les tenir face aux contre-attaques.

Par conséquent, les questions que l'on doit se poser face à une attaque sont : est-ce que cet endroit mérite une défense acharnée? Est-ce le meilleur lieu pour infliger des pertes à l'ennemi ? Défendre cette ligne vaut-il la peine de risquer la destruction ou l'encerclement des défenseurs ? Faut-il renforcer le point donné en rendant forcément plus vulnérable un autre secteur du front ? L'ennemi attaque-t-il en force ou se contente-t-il de sonder nos défenses ?

A cause de l'incertitude stratégique, il est parfois difficile de répondre correctement et à temps à ces questions. *Smolensk 41* place les deux joueurs

*A gauche* La 20e armée bat en retraite vers Smolensk. Deux divisions du XXXIX. Panzer-Korps mènent une poursuite plus rapide sur des axes parallèles à la route principale et viennent tronçonner les forces russes désorganisées pendant leur déplacement.

*A droite* L'arrivée ordonnée des renforts à la bataille est toujours une gageure. Ici, une colonne soviétique monte aider les défenseurs de Smolensk. Le 25e corps mécanisé a distancé les divisions d'infanterie qui l'accompagnaient. S'il arrive en ordre dispersé à la bataille, il ne fera pas long feu.







**Le joueur allemand vient de conquérir Mogilev. Mais comme l'attestent les nombreuses unités brisées et la ville en ruines, les combats ont été acharnes. De plus, le Soviétique a eu le temps de construire une deuxième ligne défensive dans la forêt qui domine la tête de pont du Panzer-Korps. L'incertitude stratégique ne permet pas de repérer les unités dans la profondeur du dispositif ennemi.**

face à des dilemmes opérationnels difficiles à trancher. Et la réponse diffère selon le camp. En général, l'Allemand peut se permettre des replis tactiques plus facilement. Pour le Soviétique en revanche, la lenteur de ses troupes fait qu'il est souvent préférable de résister sur place soutenu par l'artillerie plutôt que d'être anéanti sur la route par des blindés plus rapides.

Une des difficultés majeures est qu'une défense efficace requiert plusieurs tours pour être mise en place, et beaucoup de troupes. Quel est le schéma d'une bonne organisation défensive ?

En un mot, un secteur bien défendu comporte une ligne de positions fortifiées appuyées sur les éléments du terrain. Heureusement la Biélorussie se prête à une bonne défense. Les massifs forestiers sont denses, les marais impénétrables et les fleuves, nombreux. L'idée de base est de concentrer les défenses sur les avenues d'approches de l'ennemi : terrain praticable entre deux marécages, clairières dans la forêt, coude d'un fleuve majeur.

La mise en place des fortifications doit être anticipée le plus possible. L'essentiel est de bâtir une position de repli avant que la ligne principale soit entamée. Au niveau local, certains secteurs se prêtent particulièrement bien à ce travail. A Mogilev par exemple, les ponts sur le Dniepr donnent sur une brève plaine encadrée au sud par des marais et à l'est par des forêts. Il est tout indiqué de fortifier la lisière de cette forêt en s'appuyant sur la zone de marais pendant que les combats font rage. Dès que l'Allemand réussit (au prix de lourdes pertes) à s'emparer de la ville, il est relativement facile de confiner sa tête de pont à cette petite plaine. De cette manière, j'ai réussi à bloquer un corps de Panzer au complet pendant 45 tours en lui infligeant de lourdes pertes, avec certes une rotation importante des divisions d'infanterie dans le secteur et une concentration de gros moyens d'artillerie.

● **L'usage du génie**

A une plus grande échelle, dans le no man's land entre les premières lignes et l'ennemi, les sapeurs doivent multiplier les destructions pour ralentir sa progression. Ce travail de démolition du génie doit être bien planifié. Systématique pour ralentir la poursuite, il doit être effectué suffisamment tard pour ne pas gêner la retraite des troupes qui se battent encore. Rien n'est plus horrible que de voir des Panzers écraser des convois d'artillerie bloqués derrière un pont coupé. La meilleure méthode consiste à sélectionner un itinéraire de retraite (qui ne doit pas forcément être le chemin le plus évident ni le plus rapide). Ensuite, les sapeurs vont détruire les ponts sur tous les autres itinéraires des environs, pour ralentir les débordements pendant la poursuite. Enfin, ils se positionnent sur les passages clefs de l'itinéraire de retraite. Il est important de placer le génie motorisé au plus près de l'ennemi et d'échelonner ensuite le génie à pied pour faciliter son repli.

Lorsque la décision de se replier est prise, l'évacuation commence (de nuit de préférence). Qu'on le veuille ou non, il y aura toujours des unités sacrifiées rattrapées par l'ennemi. Il faut en limiter le nombre au maximum, et en tirer un bénéfice opérationnel. Les ponts ne doivent pas être pris intacts.

Pendant qu'une partie du génie s'occupe des destructions, d'autres unités doivent bâtir une ligne fortifiée. Une ligne minimale occupe un hexagone sur deux, mais dans les secteurs les plus vulnérables, il faut tenir chaque hexagone. En cas de perte d'une position, les zones de contrôle rigides empêchent la percée.

Il est inutile de continuer à creuser sous le feu ennemi, c'est trop tard. Une unité en mode travaux (« dig in ») est plus vulnérable et ne récupère pas son usure ni sa désorganisation. Il vaut mieux une unité reposée dans des trous d'hommes qu'une unité épuisée et désorganisée en train de creuser des tranchées pendant un assaut ennemi.

Aussi important qu'il soit de bien garnir cette ligne défensive, il faut se débrouiller pour garder un tiers ou un quart de l'effectif en réserve un ou deux hexagones en arrière pour prendre le relais lorsque les unités de première ligne seront entamées. Même si on ne peut réserver qu'une seule unité, il faut la garder.

● **De l'artillerie avant toute chose**

Enfin, l'essentiel est de disposer d'une bonne artillerie. Le placement judicieux de l'artillerie est tout un art. D'une part, elle doit être à au moins 5 hexagones du front pour rester invisible même par beau temps. D'autre part, les batteries ne doivent pas être camouflées au milieu de terrain trop impraticable : une évacuation rapide doit rester possible à tout moment. Il ne faut pas oublier que les pièces les plus lourdes ne peuvent bouger qu'un tour complet après avoir été démontées. Enfin, elles ne doivent pas non plus être groupées en tas sur l'itinéraire de repli, à la merci du premier avion de reconnaissance venu. Une bonne idée est de disperser l'artillerie sur quelques hexagones en intercalant des canons antiaériens.

L'artillerie est la meilleure arme pour briser un assaut. En phase d'urgence, il faut concentrer son tir sur les unités qui sont au contact, et plutôt l'infanterie que les blindés. Tous les canons ont de meilleures valeurs contre les troupes non blindées. Et des blindés isolés de leurs fantassins ne peuvent pas grand chose contre des positions fortifiées. Dans un premier temps, on visera les cibles regroupées : les dommages s'appliquent à toutes les unités présentes dans un hexagone. Le but de ce tir d'arrêt est de mener un maximum d'assaillants au bord de la désorganisation pour qu'ensuite quelques rafales suffisent à les rendre inaptes à l'assaut. On ne voit pas ces chiffres pour l'ennemi, mais il faut savoir que l'artillerie fait monter très

**LES AUTRES JEUX**

La campagne de 1941 en Biélorussie sont un « classique » de la simulation historique.

Plusieurs jeux de plateau retracent cet affrontement, dont le plus célèbre est le pionnier, ***Panzergruppe Guderian***, de SPI. Plus récemment, ***Barbarossa, Army Group Center*** (GMT, 1998) offre une reconstitution luxueuse et détaillée de cette bataille, et des combats initiaux du groupe d'armées Centre

Dans la préhistoire du jeu informatique, vers 1990, SSI avait publie un excellent ***Panzer Battles***, qui comportait plusieurs scenarios sur la manœuvre de l'été 1941 en Biélorussie. Un des scénarios de la campagne de ***Panzer General*** modelait d'ailleurs également cette bataille, avec une historicité toute relative. Le battlepack d'*Operational Art of War* (Talonsoft) y consacre également un scénario, assez médiocre d'ailleurs et qui se contente de recopier les données du jeu de SPI, sans compter la très impressionnante campagne Barbarossa de Brian Topp (sur le site The Wargamer) dont l'ultime version propose les premiers mois de l'invasion de l'URSS à l'échelle de 1 hexagone pour 7 km !

Parmi les publications récentes, mentionnons encore le jeu ***Smolensk to Moscow***, de Schwerpunkt, qui commence en octobre 1941, lorsque les Panzers reprennent leur marche vers l'Est Ce jeu a une interface assez vieillote qui ne déroutera pas du tout les habitués de jeux d'histoire Dernier venu sur ce segment très particulier du front de l'Est, *Red Thunder* (publie par Eden-Soft) couvre l'opération Bagration de juin-juillet 1944 Cette campagne a un intérêt certain (le même terrain qu'en 1941 mais en inversant les rôles) Le jeu souffre néanmoins de quelques défauts d'interface et de mécanismes de combat un peu schématiques ❐

vite le niveau de fatigue de ses cibles, même si les pertes semblent légères.

Lorsque la première vague d'assaut est mal en point, il ne faut pas s'acharner contre elle avec l'artillerie. Bombarder la deuxième vague pendant qu'elle s'approche devient alors la priorité.

### ● La contre-attaque

Enfin, comme une attitude strictement défensive n'a jamais gagné les guerres, il faut songer à la contre-attaque. Selon les circonstances, la contre-attaque a lieu sur la ligne de front même ou bien en embuscade stratégique. Dans tous les cas, les contre-attaques se mènent avec un maximum de moyens mécanisés. En effet, la mise en place de régiments d'infanterie est lente, ce qui fait perdre l'élément de surprise car l'ennemi a le temps d'ajuster son dispositif.

Les têtes de pont sur des grands fleuves sont parfaites pour la contre-attaque, mais leur réduction demande un peu de technique. La manière de faire la plus évoluée, mais aussi la plus risquée consiste à laisser construire un ponton puis à le détruire pour piéger les unités qui ont franchi le fleuve. Les unités de pionniers immobile pendant plusieurs tours doivent être systématiquement bombardée ; il y a de fortes chances pour qu'elles essaient de construire des pontons.

Ensuite, la contre-attaque elle-même doit être menée avec violence et un maximum de formations. Idéalement, un Panzer-Division doit être prise à partie par au moins deux divisions blindées (agissant successivement) secondées par une ou deux divisions d'infanterie. L'objectif est de concentrer les frappes de chaque tour sur une ou deux unités jusqu'à ce qu'elles soient brisées. Il faut aussi retirer du combat les troupes de la première division engagée au fur et à mesure qu'elles atteignent un niveau orange de fatigue et les laisser se reposer plusieurs tours à l'arrière pendant que les régiments de la deuxième division maintiennent la pression. Pendant les périodes creuses, l'artillerie et l'infanterie ont comme mission de garder le contact et d'empêcher la reconstitution de l'ennemi. Face à un tel feu continu, la meilleure défense est de rompre le contact très vite si la supériorité ennemie est claire.

### ● La Luftwaffe domine le champ de bataille

L'interdiction aérienne attaque une fraction (5% ?) des unités qui se déplacent en mode rapide ou par rail. L'intérêt de ces attaques est d'aider l'Allemand à localiser les concentrations de renforts russes : depuis le patch 1.02, les rapports d'attaque apparaissent à chaque tour.

La reconnaissance sert à sonder la profondeur des défenses ennemies pour trouver l'artillerie. Elle n'est pas très efficace néanmoins. Enfin les Stukas sont le meilleur moyen de pallier à la faiblesse en artillerie des divisions de panzers. Comme ils ne sont pas très nombreux, ils doivent être réservés uniquement pour les cibles les plus importantes (artillerie et tanks).

**ORDRE DE BATAILLE ALLEMAND**

Le Groupe d'armées Centre (Bock) aligne pour cette bataille un total de 240 000 hommes, 3 100 canons, 2 600 véhicules et 250 avions, pour un total de 743 unités.

**La Panzer-Division**



C'est le fer de lance de toute action offensive et de toute contre attaque. Sa composition est très équilibrée : un régiment de Panzers et deux régiments d'infanterie motorisée pour 150 chars et 3 500 hommes, sans compter les unités d'appui et de reconnaissance. La seule faiblesse est un artillerie peu nombreuse, 27 canons seulement. Pour l'assaut contre des positions bien défendues, il faut donc absolument prévoir un appui-feu du corps d'armée, combiner les moyens de plusieurs divisions mobiles ou réserver les Stukas.

Ses atouts sont nombreux : unités de base puissantes et de qualité élevée, forte mobilité, possibilité d'attaquer en mélangeant infanterie et chars.

Guderian disait que le moteur d'un Panzer était une arme aussi efficace que son canon. On s'en rend compte dans le jeu. En défense, lorsque votre division de Panzer en pointe, isolée et fatiguée, en subit la contre-attaque d'une formation soviétique, elle peut toujours rompre le contact à son avantage. Une division de blindés ou de cavalerie soviétique ne peut pas tenir cette vitesse. Même contre des ennemis plus nombreux, les Panzers ne risquent guère de se faire encercler, sauf naturellement s'ils restent sans bouger. En général, les Panzer-Divisionen sont mal adaptées pour tenir un front étendu car leur puissance de feu est concentrée dans un petit nombre d'unités, ce qui n'est guère pratique pour tenir un front.

PanzerGruppe 2
Guderian
(50 000 h., 800 canons, 1 400 véhicules)

24. PanzerKorps
- 3e et 4e Panzer Div
- 10e Div motorisée
- 1re Div. de cavalerie

46. PanzerKorps
- 10e Panzer Div
- 2e SS Div. Das Reich
- Inf. Rgt Grossdeutschland

47. PanzerKorps
- 17e et 18e Panzer Div.
- 29e Div motorisée

PanzerGruppe 3
Hoth
(40 000 h., 500 canons, 1 100 véhicules)

39. PanzerKorps
- 7e, 12e et 20e Panzer Div
- 20e Div. motorisée

57. PanzerKorps
- 19e Panzer Div
- 14e et 18e Div. motorisée
- Lehr Brigade

4e Armée
Kluge
(100 000 h., 1 400 canons)

7. ArmeeKorps
- 4 divisions d'infanterie

9. ArmeeKorps
- 3 divisions d'infanterie

13. ArmeeKorps
- 4 divisions d'infanterie

53. ArmeeKorps
- 4 divisions d'infanterie

12. ArmeeKorps
- 3 divisions d'infanterie

9e Armée
Strauss
(34 600 h., 500 canons)

5. ArmeeKorps
- 3 divisions d'infanterie

6. ArmeeKorps
- 2 divisions d'infanterie

**L'Infanterie-Division (motorisée)**



Tout aussi mobile que la Panzer-Division, cette unité n'a pas de blindés. Son infanterie est plus nombreuse (deux régiments soit 5 000 hommes en tout), ce qui lui autorise des assauts sur un front un peu plus ample et plus de facilité pour la rotation des troupes fatiguées. L'artillerie est faible.

La division SS Das Reich est privilégiée. Elle comprend trois régiments d'infanterie très étoffés (9 000 hommes) ainsi qu'un complément de 40 chars. Son artillerie comprend 48 canons (au lieu de 27 pour une division motorisée normale). Toutefois attention, ses bataillons étant nombreux, ils reçoivent plus de pertes au combat que des formations moins gâtées. C'est d'ailleurs conforme à la réalité de 1941, la Wehrmacht considérant que les Waffen-SS ne montraient pas beaucoup de prudence au combat et se permettaient des niveaux de perte vraiment trop élevés.

**La Kavalerie-Division**

Le flanc sud de Guderian est couvert par la seule division de cavalerie du jeu. Au contact de terrains marécageux et boisés du Pripiet, cette formation est parfaitement dans son élément. C'est une unité faible cependant avec seulement 4 000 cavaliers et une artillerie légère (36 canons de 75 mm et quatre pièces lourdes). Sa tâche principale est de réduire les poches ennemies dans les terrains les plus difficiles, dans les marais où les motorisés ne peuvent monter à l'assaut.



**L'Infanterie-Division**

Vers le 30e tour de la campagne, des renforts d'infanterie viennent relayer l'assaut initial des blindés. Les formations de la 9e Armée arrivent d'abord vers le nord, dans le secteur de Vitebsk et enfin, les unités de la 4e arrivent au centre et au sud. Quoi que d'une qualité inférieure et bien plus lentes, ces divisions d'infanterie sont essentielles pour la suite de la campagne.

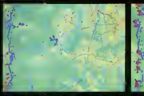
La division de 1941 est une formation classique, à trois régiments d'infanterie (6 000 hommes) et dotée d'un régiment d'artillerie solide (48 canons). Elle est faiblement dotée en moyens antichars : ses 36 canons de 37 mm ne peuvent pas faire grand mal aux blindés russes ; ils sont cantonnés à un rôle défensif. Avec 600 hommes au départ, ses bataillons sont moins étoffés que ceux des unités motorisées (850 hommes), mais demeurent nettement supérieurs aux unités russes, en sous-effectif chronique.

Le principal avantage de la division d'infanterie est sa formation ternaire. Disposer de trois régiments est idéal pour le combat. Pour maintenir la pression sur l'ennemi, on aligne deux régiments pour l'assaut principal et le troisième reste en réserve. En défense, le troisième régiment (ou le troisième bataillon de chaque régiment) ne monte au front qu'en cas de crise, ce qui permet une bonne rotation des unités, facteur essentiel pour maintenir les troupes à un niveau correct de fraîcheur.

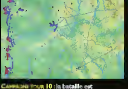
## DERNIERS CONSEILS

Le joueur allemand doit à la fois préserver l'intégrité de ses divisions mobiles (qui combattront seules pendant 40 tours) et percer rapidement les défenses russes. Pour cela, il est inutile de chercher à tenir l'attaque de front de grands secteurs du Dniepr. Des assauts concentrés ont de plus grande chance de réussite. La tentation la plus courante tout au long de la campagne est de vouloir attaquer trop tôt sans prendre le temps de préparer ses forces pour chaque assaut.

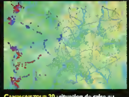
Cette précipitation peut être mortelle. Dès que la percée est obtenue commence la destruction des armées russes de première ligne. A ce stade, on peut très bien envisager de s'emparer de Smolensk mais deux Panzer-Korps sont nécessaires pour le faire sans trop de pertes. L'avantage stratégique de tenir Smolensk est que l'on peut, à partir de ce point central, rayonner sur toute la carte. Une stratégie assez efficace consiste à faire converger sur Smolensk toutes les forces allemandes en contournant les défenses russes les plus imposantes. Dès que l'encerclement de la ville sera évident, il y a de fortes chances pour que le joueur russe fasse lentement refluer toutes ses armées dispersées. Dans ce cas, il reste à l'assiégeant allemand à réduire méthodiquement la ville en s'aidant de son artillerie et de sa couverture aérienne tout en disposant une « contrevallation », un rideau défensif tourné vers l'extérieur chargé d'intercepter les armées soviétiques de secours. L'artillerie allemande disposée entre les lignes pouvant battre alternativement les assiégés ou les



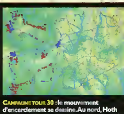
**CAMPAGNE TOUR 1** : premiers contacts avec les Rouges dans les secteurs de Vitebsk et d'Orsha. Tous les éléments motorisés ne sont pas encore arrivés.



**CAMPAGNE TOUR 10** : la bataille est maintenant bien engagée tout le long du Dniepr. Notez les renforts qui continuent d'affluer au nord.



**CAMPAGNE TOUR 20** : situation de crise au centre. Le front ennemi est brisé , la Großdeutschland et la Das Reich foncent vers Smolensk. Mais à la hauteur d'Orsha, la 17. Panzer doit faire face à une violente contre-attaque mécanisée. Au nord, les combats se poursuivent devant Vitebsk, mais Hoth déborde le dispositif par la zone marécageuse du Nord. Au sud, Guderian a pris Mogilev, mais doit détacher deux divisions pour bloquer la riposte des parachutistes arrivés en renfort.



**CAMPAGNE TOUR 30** : le mouvement d'encerclement se dessine. Au nord, Hoth fonce vers Smolensk, sans tenter de prendre Vitebsk défendue par une armée puissante. Dans le secteur d'Orsha, la crise a été surmontée malgré de lourdes pertes et la ville, clef de la route vers l'est, est prise. Au centre, la progression est ralentie par des combats acharnés dans la forêt, mais l'ennemi n'a pas le temps de construire une défense cohérente et deux divisions d'infanterie soviétiques sont balayées. Au sud, le Panzer-Korps reprend sa marche vers Smolensk. La division de cavalerie, aidée par une division motorisée achève difficilement d'anéantir les parachutistes.

# LA CAMPAGNE ÉTAPE PAR ÉTAPE.

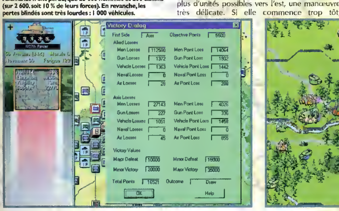
armées de secours. Très souvent, l'Allemand aura même suffisamment de répit pour tendre des embuscades stratégiques sur les voies d'approche des renforts (ne pas oublier au passage de détruire les voies ferrées pour interdire la circulation ferroviaire en votre absence).

A ce point de la campagne, l'infanterie allemande commence à affluer en force. Son rôle est triple. 1/ Les divisions d'infanterie doivent liquider les dernières poches de résistance dans la moitié ouest de la carte. 2/ Des garnisons fortes doivent être détachées pour tenir les villes prises : prévoir une division, de préférence éprouvée par les combats au repos dans chaque ville-objectif et quelques unités rapides en sonnettes sur les villages-carrefours. 3/ Enfin ces divisions doivent épauler les unités motorisées et blindées pour les combats de première ligne. La meilleure coopération consiste à utiliser l'infanterie comme force de fixation de l'ennemi pendant que les Panzer s'extraient du front pour frapper les arrières ennemis.

Si l'Allemand domine la carte et tient Smolensk, les Panzer-Division vont passer le reste de la partie à voler d'un point chaud à l'autre. Dès qu'une colonne de renforts est repérée, il faut déployer un ou deux Panzer-Korps en bon état pour aller traiter la menace, ce qui peut exiger de 10 à 25 tours en fonction de l'intensité des combats. Tenir les objectifs géographiques est secondaire, sinon pour repérer la convergence des renforts. Ce qui importe plus est de conserver des forces manœuvrables et de détruire les renforts soviétiques par petites fractions d'une ou deux divisions à la fois en les encerclant. Quelquefois, le jeu peut être très serré. Il ne faut pas hésiter à évacuer une ville menacée par des forces supérieures (Vyazma, par exemple), mais il faut essayer de suivre leur itinéraire pour éviter les contacts surprises, toujours très coûteux dans leur phase initiale.

Vers la fin de la partie, il faut songer à évacuer le plus d'unités possibles vers l'est, une manœuvre très délicate. Si elle commence trop tôt, l'Allemand risque de devoir bloquer les ultimes contre-attaques avec des forces insuffisantes. Si l'évacuation est entamée trop tard, ce sont des points de victoire qui s'envolent. Tout dépend en fait de l'état de l'Armée rouge dans les 50 derniers tours.

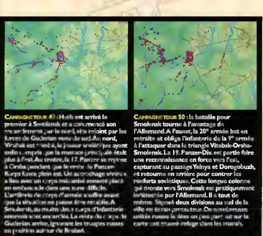
Le joueur soviétique a une tâche très difficile au début de la campagne. Ses armées initiales (qui seront toutes détruites à moyen terme) doivent : 1/ Retenir l'Allemand au maximum sur les axes de pénétration principaux. 2/ Entamer sérieusement leur puissance offensive. 3/ Durer le plus longtemps possible. Il faut essayer de conserver au moins un des corps mécanisé intact pendant toute la campagne pour les contre-attaques les plus urgentes. La zone de Vitebsk au Nord est particulièrement propice à leur action puisque elle combine une bonne position défensive, une artillerie nombreuse et un excellent corps mécanisé. En fait, il est si facile de briser les Panzers dans ce secteur




**Cet écran de statistiques résume bien la physionomie de la bataille. A ce stade de la campagne (tour 55 sur 170), les Soviétiques ont déjà perdu 110 000 hommes et 1 300 canons, soit le tiers de leur effectif total. De leur côté, les Allemands n'ont perdu, que 25 000 hommes et 200 canons (sur 2 600, soit 10 % de leurs forces). En revanche, les pertes blindés sont très lourdes : 1 000 véhicules.**




**A l'instar des jeux de Talonsoft, Smolensk 41 dispose d'une vue dite 3 D. On ne peut pas dire qu'elle soit très parlante. Vous contemplez ici l'agonie de la 20e armée sous les coups du XXXIX. Panzer-Korps ?**



**Campagne tour 40 :** Hoth est arrivé le premier à Smolensk et a commencé son encerclement par le nord, vite rejoint par les forces de Guderian venu du sud. Au nord, Vitebsk est tombé, le joueur soviétique ayant enfin compris que la menace principale était plus à l'est. Au centre, la 17. Panzer se repose à Orsha pendant que le reste du Panzer-Korps fonce plein est. Un accrochage sérieux a lieu avec un corps mécanisé ennemi placé en embuscade dans une zone difficile. L'artillerie de corps d'armée souffre avant que la situation ne puisse être rétablie. A Smolensk, au moins deux corps d'infanterie ennemis sont encerclés. Le reste du corps de Guderian arrive, ignorant les troupes russes en position autour de Roslavl.

**Campagne tour 50 :** la bataille pour Smolensk tourne à l'avantage de l'Allemand. A l'ouest, la 20e armée bat en retraite et oblige l'infanterie de la 9e armée à l'attaquer dans le triangle Vitebsk-Orsha-Smolensk. La 19. Panzer-Div. est partie faire une reconnaissance en force vers l'est, capturant au passage Yelnya et Dorogobuzh, et retourne en arrière pour contrer les renforts soviétiques. Cette longue colonne qui monte vers Smolensk est pratiquement indétectée par l'Allemand. Il a tout de même disposé deux divisions au sud de la ville en écran protecteur. De nombreuses unités russes isolées un peu partout sur la carte ont trouvé refuge dans les marais.

que le Soviétique est tenté de repousser l'évacuation de ce saillant jusqu'au moment où il verra les blindés ennemis venus du sud le prendre à revers.

Pour les déplacements stratégiques, le joueur russe a un seul atout, la voie ferrée. Il peut transporter les deux tiers d'une division de 40 hexagones par tour. C'est le seul moyen de contrer un peu la mobilité des Panzers. A n'importe quel moment de la partie, il doit toujours y avoir des trains en marche, pour qu'ils soit prêts pour évacuer les secteurs menacés ou pour accélérer l'arrivée des renforts. Lors des évacuations, les unités prioritaires sont les régiments d'artillerie ; leur puissance est sans rivale.

**La gestion des renforts** est un art qu'il faut maîtriser de très près. La première tentation consiste à vouloir envoyer tous les renforts sur les points chauds au fur et à mesure de leur arrivée. Rien n'est pire. En effet, comme leur déplacement est lent, on arrive souvent au résultat suivant : des armées sont jetées dans la bataille régiment après régiment et sont consumées par petit bout, ou pire, elles se heurtent à l'ennemi sur sa trajectoire de poursuite et n'ont pas le temps de se réorganiser.

La deuxième tentation consiste à vouloir à tout prix les utiliser pour construire un front continu sur toute la carte. Evidemment, c'est le meilleur moyen de détecter les tentatives de percées allemandes. Mais il faut être réaliste, un joueur allemand compétent fera tout pour bouleverser ce projet et il y réussira facilement.

En général, il vaut mieux chercher à accumuler une masse critique dans un secteur proche du front (ce qui ne signifie pas que les renforts doivent rester sans bouger sur leur bord de carte). Puis à la déverser en force sur des objectifs importants. L'essentiel des renforts arrivent par le sud puis par l'est. Une bonne idée est de constituer deux ou trois groupes d'armées relativement hors de portée de l'Allemand — s'il vous en laisse le répit — puis à attaquer en échelonnant les attaques pour l'obliger à déplacer ses troupes mobiles d'une crise à l'autre. Mais attention, nous ne sommes pas en 1944, les forces soviétiques sont très fragiles et n'excellent vraiment que dans la défense sur des terrains préparés. Donc, plutôt que d'aller chercher l'ennemi sur son propre terrain, il vaut mieux l'attirer vers ses lignes de défense.

Pour l'aider dans sa reconnaissance, le Soviétique a un atout majeur. Quelle que soit l'habileté de l'Allemand, il laissera quelques unités derrière lui. Ces régiments isolés doivent être particulièrement soignés. D'abord, il faut les isoler encore plus. S'ils sont sur une route, emmenez-les dans la forêt. Ensuite, laissez-les se reconstituer sans les bouger pendant plusieurs tours. Enfin, ramenez-les dans le jeu, soit en les dirigeant vers leurs corps d'origine, soit en les exploitant



Voici tout ce qu'il reste de deux divisions d'infanterie russe après le passage des panzers de Hoth. Les blindés ont disparu vers l'est depuis longtemps. L'infanterie de la 9e armée n'est pas encore arrivé pour nettoyer le terrain. Dans l'entre-deux, huit régiments soviétiques tentent de se reconstituer peu à peu. Oublier trop d'unités ennemies isolées derrière soi peut devenir dangereux à long terme pour l'Allemand.

comme sonnettes de renseignement sur les axes de communication.

*Smolensk 41* met indéniablement en valeur les qualités de manœuvre et de préparation des généraux virtuels et c'est certainement à l'heure actuelle l'un des jeux les plus passionnants au niveau opérationnel, avec des mécanismes simples et clairs, bien plus compréhensibles qu'*Operational Art of War* dont le fonctionnement reste souvent obscur. On ne peut que souhaiter que Tiller et HPS éditent très bientôt une nouvelle campagne de cet acabit... et notre rubrique « En pointe » lève déjà un coin de voile à ce sujet ! ❐

**COMMENT SE PROCURER SMOLENSK 41 ?**

**Duchet Computer** est maintenant distributeur exclusif des produits HPS sur l'Europe. Toutes les coordonnées sont indiquées sur la page d'annonce de ce numéro. N'hésitez pas à contacter ce spécialiste des jeux d'histoire basé en Angleterre, il parle français !

**LA BATAILLE DE SMOLENSK**

Au début du mois de juillet 1941, la situation militaire est catastrophique pour les forces du front Ouest (Pavlov puis Timochenko) qui protége les approches biélorusses vers Moscou. Le groupe d'Armées centre (von Bock) progresse en deux échelons. Sur les ailes, les groupes blindés 2 (Guderian) au sud et 3 (Hoth) au nord ont progressé de 300 km en 5 jours et pris Minsk en tenaille. Les fantassins de la 4e armée (Kluge) avancent plein ouest tandis que la 9e armée de Strauss fait le lien avec le groupe d'armées Nord. Bousculant les defenses soviétiques, la bataille d'encerclement initiale se solde par la capture de 350 000 hommes, 2 500 tanks et 1 400 canons.

Aprés cette première semaine, les deux camps se préparent pour l'étape suivante : le contrôle du « pont terrestre », la bande de terrain comprise entre la Dvina et le Dniepr, passage obligé vers Moscou. Dès le 6 juillet, pour gagner du temps pendant que sa ligne défensive (une soixantaine de divisions) se met en place sur le Dniepr, la STAVKA ordonne l'engagement des 5e et 7e corps mécanisés sur la Dvina.

Ces formations blindées attaquent prématurément et sans aucune reconnaissance les 7 puis 17 Panzer-Division, qui adoptent des positions défensives pendant que la Luftwaffe matraque les Russes. Les deux corps mécanisés sont détruits en quatre jours, laissant 900 chars sur le terrain. Malgré des contre-attaques furieuses de la 19e armée (Koniev) débarquée de train littéralement sous le feu ennemi, Vitebsk est prise à revers et les 19e et 20e armées doivent battre en retraite.

Au sud, le Panzergruppe Guderian franchit le Dniepr en trois points, de part et d'autre de Mogilev. La ville est encerclée et l'essentiel de la 13e armée est anéanti pendant que la 21e armée de Kouznetsov, attaquant depuis le sud est tenue en échec. L'étape suivante voit la progression du groupe Hoth jusqu'à l'est de Smolensk, et de Guderian jusqu'à la rivière Vop.

La poche même de Smolensk restera ouverte un bon moment faute d'effectifs suffisants pour la contrôler. Les combats feront rage dans la ville, mais les Panzers de Hoth chasseront la 16e armée au prix de lourdes pertes : après 15 jours de combats, la 18. Panzer-Div. n'a plus que douze chars opérationnels.

A ce point de la bataille, l'état-major allemand est face à un dilemme stratégique. Guderian insiste pour continuer vers l'est et s'emparer du secteur de Yelnya pour préparer l'assaut sur Moscou. Kluge, commandant la 4e armée préfère assurer la destruction de toutes les nouvelles formations soviétiques identifiées dans le secteur. Guderian estime avoir des forces suffisantes pour l'une ou l'autre de ces options, mais pas pour les deux.

Pendant ce temps, Timochenko rassemble de nouvelles forces. Les 24e, 28e, 29e et 30e armées sont organisées autour d'éléments mobiles disparates, souvent de la cavalerie d'ailleurs faute de chars. Ces noyaux ad hoc, comme les groupes Belov, Dovator, Kouliev ou Kachalov, seront une pépinière pour nombre de jeunes officiers russes qui acquièrent là une expérience extrêmement précieuse pour la suite. Ailleurs, la résistance soviétique est croissante. Hoth est bloqué à Yartsevo par l'artillerie de Rokossovski et par les premiers chars lourds KV-1 apparus sur le front Ouest. Malgré l'échec de toutes les contre-offensives soviétiques, les pertes allemandes effrayantes empêcheront les opérations de reprendre dans ce secteur jusqu'au mois de septembre.

C'est alors que l'attention du commandement allemand est attirée vers l'Ukraine, où une opportunité stratégique très tentante se présente : l'encerclement des armées du front Sud-Ouest. Les formations de Guderian doivent changer de cap. La progression vers Moscou est remise à une date ultérieure.

Techniquement, l'opération de Smolensk a été une incontestable victoire allemande. Ce résultat est d'autant plus remarquable qu'il est obtenu par des forces blindées combattant le plus souvent seules et sans appui d'infanterie.

Mais l'avance des Panzers a été entamée par des contre-attaques soviétiques puissantes et mal coordonnées. Malgré la dispersion d'armées soviétiques entières par les groupes blindés allemands, l'armée rouge est parvenue, grâces aux pertes infligées à l'ennemi à gagner un mois pour les défenseurs de Moscou et à faire perdre un peu de sa magie à une Blitzkrieg jusque là totalement invincible. ❐

**VOUS avez toujours rêvé de partir à la poursuite de la Toison d'or ? Enfant, vous vouliez être fort comme Hercule ou partir, heureux comme Ulysse, pour un long voyage ? *Ancient Conquest*, un petit logiciel sans prétentions, nous replonge aux cœurs de nos chères légendes grecques.**

P. LEGRAND
et Théophile MONNIER



Comment ne pas resister à l'envie de revivre les aventures de Jason et de ses Argonautes ? Il faut bien avouer que le sujet abordé dans *Ancient Conquest* a le merite de l'originalité Ses auteurs

# ANCIENT CONQUEST

## THALASSA, THALASSA !



vous proposent donc de rejoindre le monde de la mythologie grecque (a la sauce australienne toutefois) dans le cadre d'un jeu de stratégie temps réel entierement situe autour de l'activité navale des colonies grecques.

Le jeu propose une campagne de quatorze missions ainsi que quarante cartes personnalisables, un éditeur de scenario et la possibilite de jouer en réseau, par câble null modem ou sur internet L'ensemble paraît donc complet mais visiblement, les developpeurs se sont contentes du minimum vital pour ce type de jeu !

## SUJET ET PRINCIPES DE JEU ORIGINAUX...

On doit reconnaitre une grande originalite a se produit qui ne ressemble a rien d'existant à l'heure actuelle sur le marche Tout d'abord le choix du theme nous plonge dans l'univers de la mythologie Pourquoi faire un effort d'imagination, en créant de toute pièce un univers futuriste ou medieval-fantastique, quand les textes de nos anciens sont une source inépuisable de mondes tous plus dépaysants les uns que les autres ?

Votre aventure commence donc avec une petite colonie « grecque » Il vous faudra construire divers bâtiments comme un port, un atelier, un chantier de construction, une forteresse ou une forge pour ensuite produire differents types d'unites et apprendre de nouvelles technologies

**Malgré un petit côté rétro, le graphisme d'*Ancient Conquest* est séduisant. Les petites îles ne sont là que pour faire joli, on ne peut pas les aborder.**

*En titre.* **Une colonie grecque déja bien développee. Le nombre de bâtiments a construire est assez limite.**

Les ressources sont au nombre de deux la pêche, qui vous permettra de nourrir vos soldats, et de l'ambre pour édifier vos villes et construire vos navires mais aussi pour obtenir des ameliorations pour vos troupes A cela ajoutez le fait que vous pourrez réutiliser les debris des epaves ou chasser le leviathan Rien de bien original donc, et cela semble faible par rapport aux ressources qu'un *Age of Empires* propose par exemple

Les bâtiments sont peu nombreux eux aussi Chacun possede un rôle qui lui est propre Le forgeron vous fournira des ameliorations dans le domaine de la résistance, de la portee et de l'efficacite de vos armes Le port vous permettra de creer vos navires et de choisir votre équipage les temples (temple de la mer ou de la guerre) vous apporteront divers sortileges C'est d'ailleurs ici qu'est le point fort du jeu En effet, vous avez la possibilite d'equiper vos navires par defaut ou de les spécialiser A vous donc les vaisseaux d'appui feu equipes de catapultes, les unites d'abordages pleines de combattants, les navires anti-infanterie bardes d'engins de jet ou les navires anti-navires specialistes de l'eperonnage ! Les technologies

Jeu CD-Rom PC en français édité par Alsyd. Configuration requise : Pentium 200 MMX, Windows 95/98, 32 Mo de RAM, 20 Mo sur le disque dur (140 Mo recommandés).

Win98 WIN95

L'essentiel du jeu consiste à constuire et diriger des flottes de navires... avant d'aller engager ceux de l'adversaire.

sont assez variées, mais ne vous attendez pas à un arbre technologique aussi détaillé que celui d'*Age of Kings*. On trouve tout de même les feux grégeois et un nombre important de magie élémentaire.

A cela, il faut ajoutez des héros aux capacités plus ou moins intéressantes. Ainsi, Orphée vous protègera des attaques des créatures alors que Jason vous évitera les récifs et tempêtes.

Equipé de la sorte, vous pouvez lancer votre expédition pour remplir les missions que l'on vous a confié, à la découverte de trésors qui vous apporteront des armes légendaires ou de nouveaux sorts, et attaquer les flottes et peuplement des « barbares » et de quelques monstres tirés du bestiaire classique.

## ...MAIS UNE RÉALISATION INÉGALE !

Malgré toutes ces bonnes idées, *Ancient Conquest* présente malheureusement un intérêt somme toute limitée. Tout d'abord, le jeu s'avère extrêmement lent ! La moindre mission demande trop de temps et des actions répétitives. En effet, même en acculant l'ennemi dans un coin de la carte, l'IA se débrouille pour obtenir des réserves abondantes alors que vos pauvres navires de commerce doivent parcourir des kilomètres pour de maigres harengs.



Les cartes sont peu originales et de très petites tailles. Vous aurez vite fait de dissiper les nuages des zones inexplorées, d'autant plus que l'action se passe uniquement sur l'eau... Quelques îles sont présentes en effet mais il est impossible de les aborder.

Les combats navals pourraient être l'un des temps forts du jeu. Le vent joue en effet un rôle important et la diversité des bateaux devraient permettre de vraies tactiques d'engagement. Malheureusement, l'absence de toute formation et la difficulté à contrôler les navires, qui de plus se ressemblent beaucoup trop, rendent les batailles totalement confuses et il vous faudra invoquer désespérément Ariane et son fil pour espérer vous y retrouver ! Néanmoins, il est possible de donner des ordres d'engagement simples à chaque navire, comme Abordage ou Eperonnage, ce qui permet de « laisser jouer » l'ordinateur sans trop de soucis.

La jouabilité reste toutefois assez médiocre. Vos navires ont des comportements souvent idiots dès que vous les abandonnez à leur pauvre sort ; il faut sans cesse indiquer tel ou tel banc de poisson à votre unité de pêche et vos navires de guerre se laissent parfois lamentablement bombarder sans réagir dès que vous sortez des zones d'intervention désignées. Reconnaissons toutefois que l'IA sait utiliser à bon escient votre faiblesse. Ainsi, alors que notre armée de trirèmes s'épuisait à détruire les huttes des Amazones, l'ennemi en profitait pour attaquer notre port. Fort heureusement, une simple tour de garde peut mettre en pièce des flottes puissantes. La démolition des édifices de toutes sortes nécessite d'ailleurs des heures ainsi que des ressources considérables.

Le graphisme général d'*Ancient Conquest* est assez plaisant même s'il est loin des standards actuels du marché. On pourrait dire que, comme la plupart des éléments du jeu, il date de quelques années, mais on a connu pire. Les séquences vidéo devraient faire rêver tout ceux dont l'enfance fut bercée des contes mythologiques... même si l'historicité des armes et armures est très faible. A nouveau, le plaisir du thème l'emporte. Terrains et unités manquent toutefois trop de variété.

Le gros défaut du jeu reste une IA qui triche désespérément et de gros problèmes de paramétrages entre la quête répétitive des ressources et la difficultés et le temps nécessaires pour l'emporter. Pour ce qui est du jeu en réseau, il est limité au serveur Kali, il faudra donc vous abonner... et débourser pour espérer trouver un adversaire !

Malgré un thème vraiment attirant, ce jeu est clairement à la traîne pour ce qui est de la réalisation. Nous sommes d'autant plus déçu que ces taines idées étaient bonnes... le contexte de la mythologie grecque, la possibilité d'équiper selon ses désirs, les différentes unités, des batailles navales un peu recherchées... mais il faut bien avouer que la réalisation place ce produit tout juste au niveau de *Warcraft II*, qui date quand même de plus de trois ans. Le manque de variété dans les missions et les unités, la pauvreté des ressorts stratégiques fait malheureusement d'*Ancient Conquest* un produit vraiment mineur. En réalité, c'est typiquement le genre de jeu original et délassant pour des parties rapides... ou par curiosité. L'ennui, c'est que pour la même somme, les amateurs de temps réel peuvent acheter *Age of Kings*... et pour trois fois moins, une pléthore d'autres jeux dans les gammes budget ! Dommage, l'idée de départ était bonne, la réalisation manque juste un peu de moyen. ❒

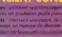
L'éditeur permet de créer scénarios et campagnes assez rapidement, mais le jeu en vaut-il vraiment la peine ?

## ANCIENT CONQUEST

**Qualités** : un thème vraiment original, ... les navires, un graphisme plutôt plaisant.

**Défauts** : interface sommaire, de gros problèmes d'équilibrage, un manque de diversité.

[illegible]



**IMAGINEZ un cocktail composé de 50 % de *Master of Magic*, de 25 % de *Warlord III* et de 25 % de *Heroes III*... Imaginez en plus que ce cocktail ne comporte que les meilleurs arômes de ces trois ingrédients... N'imaginez plus, c'est *Age of Wonders* ! Retour sur un produit qui s'est nettement bonifié au fil des patchs... malgré une traduction française lamentable.**






# AGE OF WONDERS

## STRATÉGIE, TACTIQUE ET PLAISIR DE JEU

Laurent-Xavier LAMORY

Sous des couleurs parfois un peu ternes et une interface perfectible se cache une véritable petite merveille... qui permet enfin d'effacer *Master of Magic* précieusement conservé dans un coin du disque dur ! Car même si *Age of Wonders* n'innove dans aucun de ses multiples aspects, ses concepteurs ont réussit le tour de force d'extraire le meilleur des nombreux logiciels de ce type pour réaliser un jeu d'une incroyable qualité, qui possède tous les atouts pour plaire à un grand nombre de nos lecteurs.

Dans l'esprit « ne passons pas à côté des bonnes choses », nous avons décidé de revenir sur *Age of Wonders* afin de décider les indécis et ceux ayant été résolument déçus de rejoindre les forces du Bien dans leur lutte contre celles du Mal (ou l'inverse). A ce propos, laissons la parole à l'un de nos agents déjà sur place depuis quelques mois, dans les rangs de la coalition des nains, elfes, hobbits et hommes nobles...

### AUX MARCHES DU ROYAUME NAIN

« Salut à tous. Laissez-moi me présenter : Eugène Duraton. Mais pour la bleusaille, c'est sergent Grogne, que je n'ai pas à y revenir ! Bon, le haut commandement m'a demandé de vous exposer deux ou trois petites choses concernant la campagne en cours ainsi que des bribes de stratégie générale à l'attention de ceux qui seraient tentés par une carrière d'officier. Mais pour l'instant suivez-moi, je vais vous mener à vos baraquements. Installez-vous et rejoignez-moi en salle de briefing dans trente minutes, pas une de plus...

**7 h 30, briefing room**

Bon, comme tout le monde est là, je vais pouvoir commencer. Tout d'abord il faut que vous sachiez que quelle que soit l'unité dans laquelle vous allez vous engager vous ne formerez qu'un petit maillon d'une grande et puissante chaîne nommée Armée. Car, et c'est là première leçon, personne n'est invincible, pas même le général Hochman en dépit de ses objets magiques et de ses facultés impressionnantes. Chaque unité a son importance ! Même pour encaisser un coup adverse fatal afin d'assurer une protection tactique à une unité importante pour le combat en cours. Ce n'est qu'en unissant nos efforts et les différentes spécialités de chacun que nous avons une chance de vaincre nos ennemis.

Un corps d'armée comprenant au maximum huit unités, il faut souvent faire preuve d'un minimum de doigté pour composé des formations efficaces, et surtout bien adaptées aux missions qui vont leur être confiées. A ce propos, les batailles qui ont lieu dans ces contrées diffèrent de celles que vous avez







Une fois atteint un certain niveau d'expérience, les héros deviennent capables d'agir de manière indépendante, particulièrement s'ils forment un binôme comme celui-ci. Heureusement pour l'intérêt du jeu, les concepteurs ont imposé des restrictions lors du passage d'un scénario à un autre.











Gilesaa et Kicore. **Dans ce scénario, toutes les conquêtes vont être faites par nos deux héros, suivis de près par les troupes d'occupation. Ils vont se débarrasser sans aucune difficulté des défenseurs de cette cité ; emmener des troupes avec eux ne ferait qu'augmenter les pertes sans changer le résultat.**

pu connaître lors de vos précédentes campagnes. En effet, comme tous les corps d'armée adjacents à celui attaqué participent aux combats, cela représente un maximum théorique de sept corps d'armée, soit 56 unités ; ce qui promet des batailles épiques et rajoute un intérêt certain aux stratégies offensives et défensives.

Mais revenons pour l'instant aux différentes missions qui devront être accomplies pour la défense de la liberté, de la justice et des forces du Bien en général. Vous n'êtes pas sans savoir que les cités fortifiées sont imprenables sans le soutien de machines de siège, ou à défaut d'unité pouvant franchir les remparts d'une manière ou d'une autre, que ce soit en passant par-dessus, en les escaladant, voire même en passant au travers ; mais le plus souvent vous vous contenterez de casser les murs afin de pouvoir lancer votre assaut. Toutes les batailles peuvent être engagées de deux façons : la première, que nous appelons **bataille rangée**, consiste en un déploiement méticuleux des troupes suivi d'une attaque détaillée, alors que la deuxième, les **escarmouches**, consiste en un assaut rapide où vous laissez vos hommes agir au mieux. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients et vous apprendrez rapidement, je l'espère, à choisir la meilleure en fonction des forces en présence et vous devrez normalement arriver à un taux d'environ 50 % pour chaque méthode.

Vous ne devez pas perdre d'esprit que les généraux adverses agissent de manière répétitive, ceci impliquant une certaine automatisation des tactiques à employer. Pour l'assaut des cités fortifiées, qui sont le pivot central d'une stratégie victorieuse, vous devez vous assurer de posséder assez de puissance pour détruire les remparts si vous choisissez le mode escarmouche, les défenseurs armés d'armes de jet pouvant attaquer vos engins de siège sans tenir compte de la portée de chacun ; si vous n'êtes pas sûre de vous, préférez les batailles rangées qui permettent de mieux protéger les unités importantes et de concentrer ses attaques sur les unités adverses les plus dangereuses. Ce que je viens de vous exposer est évidemment valable pour la défense des cités, il suffit alors d'inverser les différents facteurs en jeu : j'ai personnellement assisté à une escarmouche où deux petits archers protégés par un unique combattant tenir tête à une force d'invasion importante en détruisant rapidement leur unique catapulte, ce qui aurait été pratiquement impossible dans une bataille rangée.



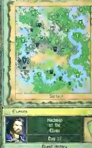
Gilesaa et Kicore. **Mais il faut pourtant savoir reconnaître ses limites. A 37 contre 2 les chances de victoire sont quasiment nulles ; mais pourtant, après de multiples essais (une demi-douzaine), les deux héros vont réussir à résister aux premiers assauts et à se faufiler jusqu'au chef ennemi, sa mort mettant fin au scénario en cours.**

**6 h 30, toujours en briefing room**

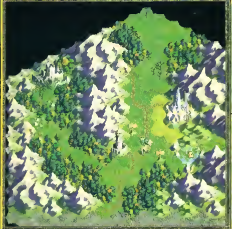
Bien entendu, bon nombre de batailles ont lieu dans des espaces libres qui laissent une plus grande liberté de mouvements. Les escarmouches sont souvent un moyen de résoudre ses conflits avec un maximum de rapidité, souvent au détriment de quelques unités, l'ennemi ayant pour principe de tactique de s'acharner sur une unité avant de passer à la suivante. Les batailles rangées, si elles demandent plus de temps à être résolues, permettant souvent de minimiser les pertes, d'autant plus que dans la plupart des cas les unités adverses attendent que les vôtres se mettent à portée de tir pour commencer à se déplacer, ce qui permet de procéder à des regroupements destinés à protéger les unités les plus fragiles et celles armées d'armes de jet.

Dans les batailles qui mettent en présence plusieurs corps d'armée, n'hésitez pas à faire traverser le champ de bataille afin de regrouper vos forces tout en laissant l'ennemi séparer les siennes, qui deviennent alors beaucoup plus











La principale difficulté au commencement d'un scénario consiste à gagner de l'argent, particulièrement quand de nombreuses cités doivent être ralliées contre monnaie sonnante ; faites également attention aux créatures qui attendent de rejoindre vos rangs, leur solde pouvant mettre vos fonds en danger. Ce n'est qu'une fois que vos caisses commencent à se remplir qu'il devient possible de bâtir structures et unités sans risque de banqueroute.

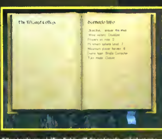


Un moment important dans les campagnes est le choix des héros/objets/troupes qui vont accompagner le général en chef dans le scénario suivant. Seuls les héros sont vraiment importants, même si leur coût est vraiment exorbitant.

faciles à détruire. Mais faites bien attention, la force brute et le nombre ne suffit pas toujours pour venir à bout des armées adverses, certaines unités parmi les plus puissantes étant capables de venir à bout de toute une escouade simplement en la regardant... Bon d'accord, j'exagère un peu... Néanmoins, j'ai déjà été confronté au cas où une toute petite unité minable s'offre le luxe de détruire un corps d'armée de huit unités. Comment ? Cette cochonnerie, et je reste poli, était simplement immunisée aux armes non magiques... Et je peux vous assurer qu'il n'existe pas grand chose de plus désagréable que de voir ses troupes se faire exterminer une à une sans pouvoir rien faire ; c'est pourquoi il est plus que conseillé de demander aux héros d'incanter quelques sortilèges d'arme magique afin de ne pas tomber dans cet horrible cas de figure, la présence de quelques clercs (qui peuvent attaquer magiquement) ne suffisant pas toujours à remporter la victoire.

Les créatures volantes peuvent aussi poser problème en raison justement de l'incapacité des troupes au sol de les atteindre, mais comme elles sont obligées de venir combattre au corps à corps, on finit généralement par les avoir. Le hic, c'est qu'elles commencent généralement par attaquer les unités les plus faibles, comme les prêtres et les archers. Ce qui me permet de passer au point suivant : l'engagement individuel. Vous devez vous graver dans la cervelle que toutes les unités ne sont pas égales dans le combat même si elles le sont devant les Dieux. Rien ne sert d'envoyer un fantassin combattre un guerrier du chaos, d'autant plus que les unités peuvent riposter à toutes les attaques physiques lancées contre elles, quel que soit leur nombre ; et il suffit de regarder les monceaux de cadavres qui entourent parfois le général Hachmen pour comprendre de quoi je parle. Etudiez vos adversaires avec soin en tenant évidemment compte de leurs capacités spéciales, réfléchissez intensément à l'ordre dans lequel vos troupes vont se déplacer et lancer leurs attaques et n'oubliez pas qu'un sort de soin incanté au bon moment peut changer l'issue de la bataille tout en préservant la vie de vos hommes.

Et que je ne vienne pas à apprendre que vous avez fait tirer sur vos propres troupes ! Encore que, confidentiellement, il peut être parfois vital de



Allez toujours vérifier l'objectif du scénario, qui n'est pas toujours de conquérir l'ensemble de la carte ; et rappelez-vous que l'élimination d'un chef adverse fait basculer toutes ses possessions chez les « neutres », qui n'entrent pas en compte dans les conditions de victoire.

prendre quelques risques quand les chances de toucher un allié sont faibles. Mais de toute façon, ce sera à vous d'évaluer les risques dans le feu de l'action ; mais essayez toujours de placer vos archers (et assimilés) de manière efficace, c'est-à-dire juste derrière les combattants ou les remparts.

Avant que nous passions à la phase suivante, reste à voir le cas particulier des donjons. Même s'ils ne sont jamais très étendus, leur exploration est fastidieuse, voire dangereuse, et une escarmouche suffit généralement à les nettoyer. La moitié d'entre eux renferment des objets magiques, ce qui veut dire qu'ils doivent être visités par une armée accompagnée d'un héros, l'autre moitié contenant des prisonniers pouvant être libérés par n'importe quelles troupes ayant assez de puissance pour éliminer les gardes. Il arrive que les captifs soient affiliés aux forces du Mal ; libre à vous de les engager, mais sachez qu'il est tout à fait possible qu'ils vous trahissent à un moment ou un autre. J'espère que tout est clair. Je vous laisse un quart d'heure pour en griller une avant de vous retrouver dans la salle des cartes pour une étude des différents secteurs que vous aurez à conquérir.

## 9 h 45, salle des cartes

Bon, nous allons maintenant étudier la topographie des zones de conflits avec nos puissants mais méprisables adversaires. Les cousins d'entre vous qui ont survolé la région dans un ballon nain n'ont pas manqué de remarquer la qualité des paysages, le parfait agencement des terrains et les immenses possibilités stratégiques offertes par les créateurs




Ci-dessus et à gauche. Ce type de structures donne le pouvoir d'envoyer régulièrement des méchancetés sur une zone relativement importante ; essayez de rapidement les prendre sous votre contrôle pour éviter d'en subir les effets.






Essayez de toujours envoyer des éclaireurs explorer les zones reculées, vous y trouverez souvent des lieux intéressants, comme des nodes ou des mines, voire des cités en ruine ou non. Il peut être parfois indispensable de creuser la terre pour dénicher ces bonus.



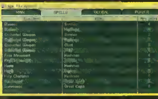



Ci-dessus. Les différents « donjons » renferment des trésors ou des créatures, ces dernières étant parfois affiliées aux forces adverses et donc potentiellement dangereuses, car pouvant être « achetées » par l'ennemi.

*Ci-contre et en bas.* **La répartition du mana entre la recherche de nouveaux sortilèges et le stockage doit être vérifiée régulièrement, particulièrement après la capture (ou la perte) de nodes ; d'autant plus que les sorts permanents en consomment une quantité conséquente.**

de ce monde ; foi de sergent Gégène, je n'ai jamais au cours de mes innombrables campagnes vu autant de perfection dans la géographie. Rares seront les fois où vos arrières seront vraiment en sécurité en raison des multiples voies de passage, particulièrement en provenance du sous-sol. Vous pouvez faire la grimace, mais vous n'échapperez pas aux interminables souterrains qui sillonnent le pays de long en large, d'autant plus qu'ils s'étendent sur deux niveaux. Il est courant de passer des mois sans voir le soleil et l'on finit parfois par ne plus savoir où l'on se trouve, tant les montées et les descentes sont nombreuses ; si vous connaissez votre but, faites confiance à la trajectoire automatique tout en gardant un œil sur le chemin à parcourir, les mauvaises rencontres sont monnaie courante et les changements de destination afin de contrer des attaques également.

À ce propos, vérifiez toujours les possibilités d'envoi de renfort à l'aide de la trajectoire automatique, celle-ci prenant en compte les téléporteurs et tous les raccourcis possibles à travers les différents niveaux. Mais évidemment, mieux vaut disposer de garnisons capables de résister aux attaques ennemies... Si vous en avez les moyens. Car vous n'êtes pas sans ignorer que même au service du Bien, les troupes demandent à être payées, n'est-ce pas ? Et l'argent, ou plutôt le manque d'argent, peut mener droit à une défaite bien méritée si vous n'avez pas su gérer vos revenus. Ceci est particulièrement vrai au début de la conquête d'une région. Comme vous commencez le plus souvent avec une quantité non négligeable d'unités, votre réserve de fonds a tendance à s'épuiser rapidement. Votre premier objectif est donc de retrouver le plus rapidement possible des revenus positifs afin de ne pas subir les inévitables désertions qui suivent une solde absente. Faites particulièrement attention de ne pas rallier les troupes amicales neutres trop tôt et surtout ne construisez rien, sauf extrême urgence, avant de commencer à gagner de l'or ; ne dépensez que l'argent acquis !




## 10 h 45, encore des cartes

Une fois arrivé à ce point, il est important de définir les priorités d'investissements. Essayez de toujours rallier les cités amicales neutres, qui mettent alors leurs troupes sous vos ordres, ces renforts étant généralement appréciables ; de toute façon, une attaque est à éviter pour ne pas détériorer les relations avec la race en question. Car si nous avons des ennemis bien définis, quatre races se sont déclarées neutres, hésitant pour l'instant à prendre parti pour l'une des deux factions en conflit. Les principaux moyens de les faire passer de notre côté sont l'immigration, la construction de remparts et l'amélioration des structures de la cité. En moyennant quelques efforts, il est relativement facile de se les mettre dans la poche, ne serait-ce que pour éviter qu'elles rejoignent le côté obscur. Faites particulièrement attention de laisser des troupes d'occupation lors des immigrations afin de mater les révoltes, qui sont toujours un danger avec les races au service du Mal.

Ce qui me permet de dire : nous devons être sans pitié si nous voulons vivre en paix. Notre devoir est d'éradiquer les races mauvaises et le remplacement de la population est la première action à entreprendre après la conquête d'une ville occupée par une race incompatible avec notre mode de vie ; le choix des nouveaux occupants dépend fortement des objectifs diplomatiques et dans une moindre mesure du temps nécessaire à leur arrivée. Vous devez bien vous rendre compte que, sauf en fin de conquête, que vous n'avez jamais assez d'argent pour entreprendre tout ce que vous souhaitez. Si l'édification de remparts en bois est quasiment indispensable pour une stratégie défensive efficace, l'amélioration des structures d'une cité doit suivre des considérations tactiques en rapport avec la mise à disposition des unités les plus puissantes. Évitez dans la mesure du possible d'installer les mêmes productions d'unités dans des cités proches et tenez compte de la taille maximale de la ville pour la mise en place des différentes troupes.

Dans l'idéal, chaque cité doit développer et produire des unités de son niveau, dans l'idéal bien sûr... La mise en œuvre de votre stratégie doit toujours être fonction des ordres donnés par l'état-major, qui ne sont pas forcément la conquête de toute la zone. Étudiez-les avec soin pour ne pas perdre de temps et de vies en de vaines offensives



Même les fières alliés hobbits possèdent de puissantes unités. Certes un peu moins puissantes que les autres, mais suffisamment fortes pour mener ces joyeux lurons à la victoire !






En dépit de toutes les informations qu'elle offre, la fenêtre des relations ne sert pas à grande chose dans le mode campagne, la diplomatie s'effectuant principalement sur le terrain.

Quand vous en avez l'opportunité, frapper l'adversaire à la tête est un excellent moyen de vous faciliter la tâche ; en effet, si vous parvenez à liquider le commandant en chef d'une faction, tous les éléments restant perdent leur coordination et peuvent ainsi être éliminés plus facilement.

Pour en finir avec les cartes, il est bon d'envoyer des éclaireurs explorer tous les recoins de la région, spécialement les zones non accessibles conventionnellement, que ce soit par la voie de l'eau, des airs, voire en creusant la roche à l'aide d'un tunnelier ou d'une taupe géante fournie par les nains. Les guildes qui fabriquent les tunneliers fournissent également un engin très utile, le « constructeur », qui non seulement permet de reconstruire les cités et les structures en ruine, mais donne également la possibilité de mettre en place des murs, des tours de guet et des chantiers navals ; profitez de ces opportunités au maximum afin de plier le terrain à vos stratégies offensives et défensives. Il est temps maintenant pour vous d'aller vous restaurer. Les hommes de troupes peuvent rejoindre leurs unités, j'attendrais les sous-lieutenants en salle des officiers dans une heure exactement. Rompez !

## LA GUERRE DES HÉROS

**13 h 30, mess des officiers**

Bon, j'espère que vous avez bien mangé car nous avons encore beaucoup de travail avant que vous ne puissiez vous rendre dans vos bataillons respectifs. Il est clair que les officiers, que pour plus de commodité nous désignons sous le terme honorifique de « héros », représentent une valeur combative dépassant largement celles des autres unités, particulièrement une fois qu'ils ont atteint un certain niveau de compétence. Autant vous le dire tout de suite, seuls un ou deux héros suivront le général en chef tout au long de la campagne, ce qui signifie qu'il faut le plus tôt possible choisir un héros comme officier en second et lui faire suivre une voie complémentaire aux capacités du chef.



Un puissant sorcier accompagné d'un puissant guerrier forment une équipe beaucoup plus efficace que deux héros ne sachant faire les choses qu'à moitié. Un duo complémentaire est tout à fait capable de partir seul en territoire ennemi semer un maximum de désordre, les troupes conventionnelles étant menées par les héros de moindre importance mais dont l'appui peut s'avérer crucial aux endroits critiques. Je tiens à insister particulièrement sur l'importance de la magie dans le conflit en cours, et sur le fait qu'il est primordial qu'un héros atteigne le plus rapidement possible le cinquième niveau de maîtrise, qui non seulement lui permet de lancer plus de sortilèges, plus rapidement, mais donne aussi une meilleure production journalière de mana, abondance qui autorise l'incantation de sorts permanents, qui comme chacun sait, consomment une certaine quantité de mana tous les jours.

Tout comme les finances, un juste équilibre doit être trouvé entre production et consommation de mana afin d'utiliser au mieux les opportunités magiques, que ce soit pour l'invocation de troupes auxiliaires ou la mise en place de sorts augmentant les capacités des unités. Un gain journalier de 20 à 30 mana suffit généralement à couvrir les besoins des combats, le reste pouvant être réparti entre l'entretien des sortilèges permanents et à l'étude des nouveaux.

Comme je sais que tout n'est pas clair pour tout le monde, je vais préciser les distinctions entre les différents facteurs magiques : à chaque niveau de maîtrise atteint par un héros, celui-ci peut dépenser 10 points de mana par jour, à condition évidemment d'en posséder suffisamment en stock. C'est-à-dire qu'un sorcier du premier niveau met trois jours pour incanter un sort coûtant 30 mana et qu'un sorcier troisième niveau peut incanter trois sorts coûtant 10 mana par jour. Donc, le total des niveaux des sorciers x 10 représente la quantité maximale de mana qu'il est possible de dépenser chaque jour, en sachant que sauf en cas de très nombreuses batailles d'affilée, ce nombre est rarement atteint.

Une dernière chose : ceux ayant fait la campagne de Heroes 3 le savent bien, donnez la priorité au sortilège de « Portail de villes », qui permet de se rendre très rapidement dans n'importe quelle cité alliée et ainsi de pouvoir intervenir aux points sensibles ou insuffisamment défendus. Il est clair que l'utilisation de la magie dépend fortement des choix du commandant en chef dans les

Pour une fois dans ce type de jeu, les combats automatisés sont bien réalisés, pouvant même s'avérer avantageux dans différents cas de figure, particulièrement en défense ; ils sont aussi un bon moyen d'explorer rapidement les donjons.



Du côté des forces du Bien, la campagne propose deux cheminements, le premier suivant une voie « normale » avec les alliés habituels, l'autre mettant le joueur en contact avec des races moins classiques.

différentes écoles, certains préfèrent maîtriser une école à fond et ainsi pouvoir lancer des sortilèges puissants, d'autres choisissant de se diversifier au maximum afin de profiter au maximum des petits sortilèges et de la production de mana des différents nodes sous leur contrôle.

Comme vous avez pu le constater depuis ce matin, de nombreux choix stratégiques vont s'offrir à vous tout au long de la campagne et nous comptons sur vous pour mener nos troupes vers la victoire. Vous allez maintenant rejoindre vos corps respectifs où des nouvelles instructions vous attendent. Mon rôle est présentement terminé et il ne reste plus qu'à vous souhaiter bonne chasse. Avant de nous quitter, adressons tous ensemble une prière au grand Dieu de la sauvegarde, notre meilleur allié dans cette lutte éternelle contre le Mal... »

Laissons le sergent Gédéon à ses occupations martiales pour revenir à notre temps présent. Si vous avez suivi les commentaires parfois décousus de notre ami Duralion, vous n'avez pas manqué de remarquer son réel enthousiasme pour *Age of Wonders*, un petit logiciel qui aurait pu passer relativement inaperçu, mais qui recèle un immense potentiel ludique et de réelles qualités de réalisation, ce qui n'est hélas pas toujours le cas des « grosses » productions. Le jeu a été testé dans sa version commerciale avec l'ajout du patch 1.31 – le **patch 1.2**, livré dans Cyber n° 17 améliore déjà énormément le jeu – et, que les francophiles acharnés nous pardonnent, installé en anglais pour une meilleure compréhension (je n'arrive pas à appeler les gobelins des lutins, entre autres traductions ridicules). Il faut noter que le jeu propose l'installation en anglais ou en français au départ, ce qui est vraiment une bonne chose car la traduction est, on l'a dit, pitoyable. En plus de termes incroyablement mal choisis (à croire que le traducteur n'a jamais ouvert *Le seigneur des anneaux* ou joué au moindre jeu de rôle), le manuel utilise systématiquement le tutoiement... Quand il s'agit des répliques de Pokémon, d'accord, mais là, pour un jeu de stratégie relativement raffiné et destiné à des joueurs dotés d'un minimum de dignité – comme les lecteurs de Cyber –, c'est agaçant, très agaçant !

Nous espérons en tout cas pouvoir vous proposer un scénario Warhammer pour *Age of Wonders* dès le prochain numéro et nous vous tiendrons au courant des évolutions de ce produit... et du déjà très attendu *Ages of Wonders II* ! En attendant, le général Hachman m'attend pour la défense du monde... Enfin, vous connaissez la chanson ! ■


ADRESSES DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :
37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DE 10H A 19H
Tél : 01 43 14 04 49
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
Tél : 01 42 92 05 30
NOTRE VENDEUR CONSEIL WARGAMES : PASCAL AU 01 43 14 04 49
NOUVEAU
SHOGUN TOTAL WAR VF 19/20
369 Frs
NOUVEAU
IMPERIUM GALACTICA 2 VF NOTE : 18/20
369 Frs
DISPONIBLE
RISING SUN VO NOTE : 18/20
399 Frs
MEGA-NEW
Guerilla
349 Frs
Diplomacy
399 Frs
369 Frs
REELLEMENT DISPO
199 Frs
369 Frs
369 Frs
399 Frs
399 Frs
399 Frs
STEEL PANTHERS 2
NAPOLEON 1813
WEST FRONT ELITE EDITION VO
EAST FRONT 2 VF
249 Frs
249 Frs
299 Frs
249 Frs
VENTE PAR CORRESPONDANCE
01 43 14 04 49
RETROUVEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR NOTRE SITE INTERNET : HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM
249 Frs
249 Frs
499 Frs
CADEAU !
1 JEU ACHETÉ = LE BEST-SELLER HARPOON 97 OFFERT ! (valeur : 99 Frs, VO)
LES BUDGETS AN 2000 DE CYBERVISION
Steel Panthers 2 VO
Panzer General 2 VO
Soldiers at War VO
Silent Hunter VO
Panzer Commander VO
Front de l'Est NF
Civil War VO
Age of Rifles VF
AUTRES WARGAMES DISPONIBLES :
- Grandes Batailles d'Hannibal VO 99 F
- Grandes Batailles d'Alexandre NF 199 F
- Battleground 1 : Ardennes VO 149 F
- Battleground 3 : Waterloo VO 149 F
- Battleground 4 : Shiloh VO 149 F
- Battleground 5 : Antietam VO 149 F
- Battleground 6 : Napoleon in Russia VO 169 F
- Battleground 7 : Bull Run VO 199 F
- Battleground 8 : Prelude to Waterloo VO 169 F
- Battleground 9 : Chickamauga VO 299 F
- Nord Contre Sud VO ou VF 349 F
- Spec Ops 2 VO/VF 299 F
- Rogue Spear VO/VF 369 F
- SWAT 3 VF 369 F
Add-on Heroes
369 Frs
349 Frs
199 Frs
199 Frs
349 Frs
349 Frs
Age of Wonders VF NOTE : 18/20
Age of Empires 2 VF NOTE : 18/20
Armageddon's Blade NF
Pacific General VO NOTE : 18/20
Panzer Elite NF NOTE : 18/20
Panzer General 3D VF NOTE : 18/20
BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
NOM .. Prénom
Adresse
Code postal Ville
Je règle par Chèque ○ Mandat ○ CB ○ Signature
N° Date
PRODUIT
PRIX
WEST FRONT ELITE Edition
399 F
1 JEU ACHETÉ : LE BEST-SELLER HARPOON 97 OFFERT !
CADEAU !
ENVOI COLISSIMO SUIVI
+45 Frs
TOTAL




**LES SIMULATEURS d'hélicoptères ne sont pas légion et *Team Alligator* arrive à point nommé pour redonner un peu d'intérêt à ce genre particulier. Les développeurs ne sont autre que ceux de *Team Apache* et donc, après l'appareil d'attaque américain AH-64, voici logiquement le Ka-52 russe, dernier-né d'une longue lignée d'hélicoptères Kamov.**





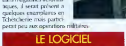
MICHEL FABIAN

# TEAM ALLIGATOR

Le Ka-52, également appelé Hokum-B, est directement issu du Ka-50, appareil d'attaque monoplace conçu au début des années 1990. A l'epoque, si les observateurs relevaient le potentiel de la machine, tous laissaient planer quelques doutes quant à son efficacité reelle, diminuee selon eux par le fait qu'un seul homme était en charge du pilotage et des operations de combat. En 1997, apparaissait officiellement la version biplace de cet appareil qui gommait le principal defaut de son aîne.

La grande particularité des hélicoptères Kamov est la formule birotor, deux jeux de pâles contrarotatives qui permettent de supprimer le rotor anticouple. D'autres solutions originales sont employées sur cet helicoptère : des moignons d'ailes (de surface comparable à un F 104 Starfighter) qui permettent d'emporter un vaste choix d'armement et offrent une portance intéressante, un cockpit biplace côte a côte (en tandem dans les autres appareils d'attaque, Apache, Gerfaut, Comanche, Cobra, etc.), des sièges éjectables qui fonctionnent, en cas d'urgence, couples avec la destruction des pâles (heureusement !), des caractéristiques de vol (il serait possible d'effectuer des loopings), vitesse, taux de montee, manœuvrabilité et stabilite exceptionnelles, etc. L'armement est tout aussi impressionnant avec une panoplie d'armes et de charges dignes d'un A-10 Thunderbolt. Selon certains magazines aeronautiques, il serait présent a quelques exemplaires en Tchetchenie mais participerait peu aux operations militaires.

Le Ka-52 est un apparell nouvelle genération équipé de quatres écrans de monitoring. On regrettera le peu d'interactions possibles malgre une representation en 3D convaincante.



Les divers menus permettent de configurer votre hélicoptère et de choisir votre equipe en fonction de nombreux criteres qui ajoutent au realisme du jeu

## LE LOGICIEL

*Team Alligator* vous mets aux commandes du dernier helicoptere d'attaque russe. Le simulateur est classique dans son mode de fonctionnement, avec des leçons d'apprentissage destinées à vous familiariser avec ce curieux reptile, des missions immediates permettant d'en decoudre avec l'ennemi sans entrer dans toutes les fonctions du jeu et enfin, des campagnes completes avec briefings, action, gestion d'équipe, suivi de missions, etc.

Le jeu teste est une version française de pré-production et ne possede donc pas de manuel de vol et de tableau de commandes ce qui oblige a passer par toutes les missions d'entraînement pour decouvrir les nombreuses fonctionnalités du simulateur. Le pilotage est classique avec le contrôle du pas cyclique sur le manche, les fonctions de tangage et de lacet s'effectuant en inclinant ou en tournant ce dernier, et une commande de pas collectif sur la base du joystick (ici un **Microsoft Sidewinder Precision Pro**). Le chapeau chinois est utilise pour deplacer l'angle de vue dans le cockpit, la gâchette et les boutons annexes servent au choix des armes et au tir et le reste des commandes est affecte aux communications. Les autres actions se font par l'intermediaire du clavier.

L'armement disponible sur le Ka-52 est tout a fait

Win 98 WIN 95

**Jeu CD-Rom PC en français édité par GT Interactive et réalisé par Simis. Testé avec un Pentium II 35D, 64 Mo RAM et une carte graphique TNT2, 16 Mo sans ralentissements**



**Un des atouts du jeu réside dans la fidélité de modélisation du Ka-52 Avec un rendu du terrain excellent et un pilotage accessible, Team Alligator possède des arguments probants.**

redoutable L'appareil est équipé en standard d'un canon 2A42 de 30 mm et peut emporter sous voilure une panoplie d'armement adaptee à chaque type d'operations Roquettes de 80 mm, ou de 122 mm, missiles Vikhr-M, Igla et R-73, mitrailleuses en panier ou encore bombes de 500 kg sont à votre disposition pour mener à bien votre mission Les commandes de tir se font via un HUD (Head Up display) similaire à ceux que l'on trouve sur les appareils de combat occidentaux et certaines armes sont guidees par laser Vous disposez donc de quoi detruire ou engager n'importe quelle type de force ennemie Si on rajoute à cela les capacites de vol de votre Ka-52, vous devez être à même de vous en sortir.

## GESTION D'ÉQUIPE

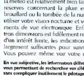
Si le jeu s appelle *Team Alligator*, c est qu'il permet non seulement de piloter ce redoutable chasseur mais aussi qu'il offre la possibilite de gérer six autres Ka-52 en tant que chef d'escadrille Un certain nombre d'options sont proposées dans le menu et permettent entre autre d'affecter à chaque appareil un équipage donné et un armement particulier Chaque pilote et co-pilote possedent des caracteristiques differentes, experience, motivation, état physique, combativité, etc Vous constituez votre equipe selon la mission avec des equipement differents selon les nécessites Par exemple si vous devez aller attaquer une base rebelle bien armée, il vous faudra des hélicoptères d attaque au sol equipes de bombes et de canons, d'autres chargés de protéger votre force de frappe, et d'autres qui servent a engager les batteries de missiles le cas echéant Pour autant, il ne s'agit pas d'un jeu de gestion en temps réel et vous pouvez très bien accorder une attention relative a cet aspect mais il s'agit assurément d'un plus pour l'intérêt des missions Cet aspect du jeu est pousse jusqu à l'impact budgetaire et il vous faudra une certaine dose de patience pour pouvoir maintenir en etat de vol tous vos appareils

## THÉÂTRES D'OPÉRATIONS LIMITÉS

Hormis une discrete mission en Siberie, vos deux terrains de jeu sont la Bielorussie et le Tadjikistan Les habitants de ces deux pays n'apprécieront que modérement d'être considéré par les développeurs comme les ennemis potentiels, mais il eut ete malvenu de proposer des opérations en Tchétchenie Les zones de jeu sont plutôt restreintes, une dizaine de minutes en vol continu permet d'aller d'un bout à l'autre de la carte mais le realisme (difficile en effet de parler de fidelite) en profite avec une modelisation des paysages tout a fait convaincante Les villes et villages, sites militaires et objets animés (tanks, convois de transport, appareils ennemis) sont representes avec un souci du detail appréciable.

Les missions dont certaines portent des noms évocateurs (tir au pigeons, Alligator alley ) sont variées, attaque de convois, protection de zone de combat, nettoyage de sites sensibles, attaque de batteries sol-air, mission anti-guerilla, etc Il faudra bien sûr adapter votre armement au profil de votre mission, inutile en effet de tirer un missile guide sur un fantassin ou d'attaquer un lance-missiles à la mitrailleuse Le realisme des missions semble très correct au vu de ce que nous pouvons connaître des opérations réelles

Le graphisme est un des points forts du jeu La représentation des reliefs et des appareils est excellente Le Ka-52 béneficie d'une définition exemplaire avec une quantite de details rarement vue sur un simulateur de vol Il suffit pour s'en convaincre de se mettre en vue exterieure Si l'Alligator est très bien reproduit, il en est de même pour terrain qui béneficie d'un traitement au-dessus de ce que l on trouve habituellement Les prairies, forêts et autres éléments naturels sont réalistes, même en vue rapprochee, et les textures des constructions sont excellentes La gestion de la météo est relativement bien faite avec quelques reserves concernant la pluie et l'apparition de brouillard ou la tombée de la nuit vous obligera à utiliser votre vision nocturne et vos autres équipements de vue electronique Enfin, le cockpit en trois dimensions est fidèlement reproduit bien que d'un intérêt limite, les indications du HUD étant largement suffisantes pour suivre votre mission Vous pouvez même voir votre co-equipier, mais de là à boire une vodka avec lui il y a un pas que les concepteurs du jeu n'ont pas franchi !



**En vue subjective, les information délivrées par le HUD vous permettent de rechercher vos cibles avec précision sans compliquer inutilement le pilotage**

Assurement, *Team Alligator* va combler un certain vide dans le genre et devrait satisfaire les joueurs qui, sans pour autant sacrifier le realisme, désirent pouvoir rapidement maîtriser leur appareil et effectuer des missions de combat Avec un peu d'entraînement, la difficulte s'avere assez bien dosee et les opérations sont suffisamment variees pour ne pas lasser le joueur Difficile de parler du réalisme de vol, l'helicoptere etant largement différent techniquement des modeles occidentaux. Le pilotage est relativement facile avec une prise en main rapide, une enveloppe de vol large et une stabilite déconcertante (il pardonne beaucoup) alors, soit le bureau d'étude Kamov a reussi à concevoir un hélicoptère de combat facile a piloter et efficace (la quadrature du cercle en quelque sorte), soit les concepteurs ont, malgre leurs déclarations, volontairement simplifie le comportement au profit d'une meilleure jouabilité

La version testée, non definitive, est cependant buggee, en particulier au niveau du son et quelques gestions de collision sont aléatoires (j'ai traversé une colline sans probleme pour mon appareil !) Malgre quelques défauts legers, *Team Alligator* s'impose comme la nouvelle réference de simulateur hélicoptere largement devant *Comanche 3*, trop oriente arcade et superieur à son grand frère *Team Apache* qui a maintenant vieilli Une dernière question se pose le Ka-52 est il lui aussi superieur à l'Apache dans la réalite ? ❐

## KA-52 TEAM ALLIGATOR

**Qualites :** environnement graphique excellent pour un simulateur accessible aux debutants mais suffisamment complexe pour passionner les joueurs confirmes L'aspect gestion d equipe apporte un plus indeniable Des qualites de vol exceptionnelles pour un helicoptere.

**Defauts** : quelques defauts sonores genants dans la version testee et un deroulement de mission qui peut s'averer monotone par moments





# F/A-18E SUPER HORNET

## UN GROS ET MÉCHANT FRELON !

**AVEC ce tout nouveau simulateur, Digital Interactive nous propose de prendre les commandes du futur fer de lance des forces aéronavales américaines, le chasseur F/A-18E Super Hornet. Face à la récente concurrence de l'excellent *Flanker 2.0*, qui ajoute encore un degré dans le réalisme du modèle de vol, Super Hornet est-il un réel challenger ?**

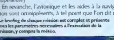
F18 en route pour une mission d'interception, le Frelon est très correctement modélisé, les autres objets font par contre l'objet d'une attention moins soutenue.

Eric TENG

Le F/A 18 est un chasseur biréacteur polyvalent embarqué, actuellement en service dans la marine americaine dans sa version C/D Doté du radar multimode AGP73, de l'appareil de vision infra rouge Nite Hawk, le Frelon est équipé pour les missions air-air et air-sol tous temps Appareil embarqué sur porte-avions, sa conception a été orientée sur la polyvalence, ce qui en fait ni un excellent chasseur (le coûteux F-14 Tomcat lui reste supérieur à longue portée), ni un excellent appareil d'appui au sol, du fait de sa charge de bombes reduite Le F/A-18 est effectivement de dimensions et de performances modestes (sa vitesse maximale est Mach 1,8, inférieure au Mach 2,2 du F 16) Sa faible taille lui donne une autonomie de vol de 45 minutes seulement dans les versions C/D, du fait de la capacite reduite de ses réservoirs (le modele E devrait avoir une capacite superieure)

En revanche, l'avionique et les aides à la navigation sont omniprésents, à tel point que l'on dit du Hornet que ses ordinateurs de vol demandent seulement l'avis du pilote sur les manœuvres à effectuer ! Le Super Hornet a effectué son premier vol en novembre 1995, ce qui en fait l'un des chasseurs les plus modernes du moment

**Le briefing de chaque mission est complet et présente tous les parametres necessaires à l'execution de la mission, y compris la météo.**





## IN THE NAVY !

A l'installation le logiciel ne pose pas de probleme si l'on accepte les paramètres par défaut Nous avons essayé d'installer le simulateur dans un autre repertoire que celui proposé par défaut, c'est peine perdue, il ne démarre pas ! D'autre part, il semble que la sortie du logiciel ait été un peu précipitée et quelques bugs viennent en perturber le bon fonctionnement, on attend le patch avec impatience.

Ce simulateur nous propose un menu très classique dans lequel on remarque toutefois l'absence d'un mode campagne, qui devrait faire l'objet d'une extension future Le mode « entraînement » vous permet de prendre l'appareil et ses systemes d'armes en main, une « action immédiate » vous propulse dans les airs face à une menace ou un objectif terrestre à détruire dans la minute (quatre type de missions seulement), une série de 40 missions complètes sous le mode « combat » présente enfin un panel de missions qui vont du décollage au toucher des roues du retour

Deux théâtres d'opérations sont disponibles, la mer de Barents et l'océan Indien, où l'on affronte respectivement les armées russe et indienne Les conditions météorologiques sont très diverses, allant du grand bleu jusqu'à la tempête de neige Un éditeur de mission permet de créer ou modifier des missions à volonte Un mode aléatoire est censé modifier les paramètres de chaque scénario, ces modifications sont toutefois mineures Un mode multijoueurs accepte jusqu'à 24 joueurs, le menu propose enfin deux modes « livre du pilote » et « préférences » qui permettent de suivre son carnet de vol et d'effectuer les paramétrages de commandes ou d'affichage La résolution maximale atteint 1024x768 mais celle-ci reste réservée aux très grosses configurations Nous avons effectué le test avec un K6-3 450 avec 192 Mo de Ram et un carte ATI 128 magnum, la résolution optimale était de 800x600 la fluidité restant cependant en deçà de celle constatée avec *Flanker 2*

*Super Hornet* ne fait pas partie de ces jeux que l'on peut apprécier dans les deux minutes qui sui-

**Jeu CD-Rom PC en français édité par Digital Interactive et Titus. Configuration minimale : P233, 64 Mo de Ram, carte vidéo compatible DirectX, 300 Mo d'espace libre. Sous Windows 95/98.**







**Tout l'arsenal du F18 est présent et peut être modifié à volonté, à chaque mission**

*Ci-dessus à gauche* **L'une des cibles favorites des récentes campagnes de bombardement : une centrale électrique.**

*Ci-dessus à droite* **Vue 3D du cockpit avec une vue d'ensemble du pont d'envol. L'activité ne manque pas.**

vent l'ouverture de la boîte. Le manuel de 242 pages vous rappelle qu'il faut deux ans pour former un pilote sur F-18, et que quelques heures d'apprentissage vous seront nécessaires à maîtriser la bête, ne serait-ce que pour décoller du porte-avions !

Le manuel est complet sur la description des systèmes d'armes, mais souffre malheureusement d'une traduction approximative lorsqu'on aborde les touches ou le vocabulaire aéronautique. Toutes les touches sont en effet indiquées pour un clavier « qwerty », il faut donc comprendre la touche A pour la touche Q, etc... cela perturbe encore un peu plus l'apprentissage il faut impérativement se servir de la carte du clavier fournie dans la boîte. De plus, les termes aéronautiques sont traduits souvent mot à mot, sans respect pour le vocabulaire français : pilot's log devient livre du pilote (carnet de vol) et le Nautic Mile le mile marin (mile nautique)... Enfin, les saisies d'écran du manuel sont celles de la version anglaise les traductions ne correspondent pas non plus à la terminologie adoptée dans la version finale du logiciel ! Bref de quoi perdre son latin...

## DÉCOLLAGE IMMÉDIAT

Installons-nous maintenant aux commandes du Frelon. Digital nous fait grâce de la visite pré-vol (45 minutes en réalité) et l'on se retrouve directement assis, verrière fermée sur le pont d'envol. On est immédiatement frappé par le détail apporté à la planche de bord, disponible en 2 ou 3D. En mode 2D, l'ensemble des contacteurs et boutons de réglage sont actionnables à l'aide de la souris, boutons droit et gauche. Les dimensions de la planche sont imposantes avec ses nombreux écrans d'affichage et l'on peut la parcourir à l'aide de la souris. On peut déjà passer quelques minutes sur le pont, à régler l'affichage des cinq écrans, du HUD (Head Up Display ou viseur tête haute), dérouler les différents menus des systèmes de gestion de communication ou des paramètres moteurs.

En mode 3D, la vue devient plus générale, les détails s'estompent et les commandes ne sont plus directement cliquables, elles sont accessibles depuis le clavier. Toutefois, si l'on regarde un écran par un mouvement de la tête), un clic de souris permet de sélectionner une vue rapprochée, à partir de laquelle on peut sélectionner à la souris une cible-radar ou une option. Le nombre important des commandes oblige à user des touches majuscules, contrôle ou Alt. On le voit, SuperHornet réclame une maîtrise absolue du clavier ou de la programmation du joystick avant de pouvoir en profiter. Comme dans la réalité, le bon pilote sera celui qui saura exploiter le plus finement toutes les aides de vol et de tir disponibles.

Notre Frelon est n° 3 sur le pont d'envol de l'USS *Ronald Reagan* (ce n'est pas une blague, il sera en service en 2002). Les chiens jaunes s'activent et vos camarades de vol sont catapultés les uns derrière les autres. Commençons par l'allumage de l'APU (réacteur auxiliaire), l'ensemble des voyants s'illuminent et vous permettent de vérifier leur bon fonctionnement. On lance le moteur droit puis le gauche. La radio est branchée, malheureusement, Hornet ne donne pas de possibilité de converser avec l'équipage de pont via un intercom. La check-list automatisée s'affiche sur le DDI gauche (Data Display Indicator) mais ne laisse qu'une manœuvre à effectuer : abaisser les volets.

Un chien jaune fait signe de vous avancer et vous guide. Attention à la manette des gaz faute de quoi vous commencerez votre premier vol par un accident sur le pont... Le deflecteur de jet de réacteur s'abaisse et vous laisse une place toute chaude. Le train avant est fixé à la catapulte, le chien jaune dégage et gaz ! Vous lancez un « *hornet leader airborne* » à la radio, premier virage et enclenchez le pilote automatique qui vous amènera aux différentes balises, suivant le plan de vol. Finalement, l'extrême automatisation du vol n'a pour le moment pas permis de toucher réellement au manche. Tout le vol s'effectue en appuyant sur une série de touches sur votre planche de bord, un peu à la façon des pilotes de ligne.

C'est en zone de combat que toute votre habileté devra être déployée. Une préparation minutieuse des différents modes radars et affichages vous facilitera grandement la tâche. Au moment crucial du tir ou de l'acquisition, il ne faut pas perdre son temps à chercher la bonne touche sur le clavier !



**Les cinq écrans montrent la sophistication atteinte par les derniers chasseurs. L'exactitude de la reproduction est exemplaire.**



**A gauche, le pointeur infrarouge, a droite, le radar en mode Sea. Cet arsenal passera-t-il au travers du tir DCA deploye par l'objectif ?**

A cet égard, on regrette que l'interface de *Flanker 2* n'ai pas fait école, avec la programmation possible des touches adaptee a chaque phase de vol Les aides au tir vous permettent de gérer la quasi Intégralité de cette phase via le HUD, d'autre part, les heureux possesseurs de commandes de vol HOTAS (Hands on throttle and stick) du type **Thrustmaster** seront servi par la description complete de l affectation réelle des différentes touches

Le Super Hornet embarque une dizaine d'armes differentes allant du Sidewinder, en passant par le Slammer, le Harpoon, jusqu'à la bombe guidée au laser Pas moins de onze types d armes différents destinées a « traiter » des objectifs aériens, terrestres ou navals. Chaque arme possède sa gestion propre via un affichage particulier du HUD Les différents modes de radar sont reproduits en grande majorite, seuls deux modes sont absents, pour des raisons de secret, leur contenu n'est pas exactement connu ! Les contre-mesures ne sont pas oubliées, celles-ci se composent soit de paillettes, soit de leurres thermiques, soit encore de leurres remorques Trois modes sont possibles auto, manuel ou off

Parmi les adversaires possibles, on trouve toute la panoplie des aéronefs de l'ex-Union Sovietique MiG 29, 21, etc on notera toutefois l'absence du Su 27 Flankler Les objectifs au sol ne sont pas en reste navire russes, véhicules blindés ou BMP2, centrale électrique et bien d'autres

**Un coup d'œil sous l'aile montre une panoplie impressionnante de missiles, pas moins de six Sidewinder et dix AMRAAM, une dotation un peu exagerее mais courante dans nos simulateurs.**



## RETOUR AU BERCAIL

Votre mission accomplie, il vous faut apponter, de jour ou de nuit. Pour vous aider, *Super Hornet* dispose d'un mode automatique d'appontage, je dois dire que je prefere largement tenter l'appontage manuel, pour le plaisir ! Malgre tout, il est egalement possible d enclencher l'ILS (aide à l atterrissage), ce qui facilite grandement votre approche manuelle. Votre mission achevée, le debriefing vous reportera le déroulement du vol, avec édition d'une carte et du listing des évenements

*Super Hornet* est un simulateur détaille et l'on prend un réel plaisir à preparer son vol, le gérer depuis les ecrans du cockpit, sélectionner l'arme fatale et enfin tirer La planche de bord en 3D et 2D est d'une rare précision Le pilotage est aisé si l'on prend la peine de jongler avec les differentes vues permettant un contrôle complet de l'appareil depuis la souris et le joystick. L'immersion est quasi parfaite et on profite d'une bonne « situational awaraness » (maîtrise de l'environnement de l'avion) Les phases de décollage et d'appontage sont une reussite, l'impression de faire partie de ce petit groupe de pilotes exceptionnels est grisante

Malgré tout, à l'usage, on note certaines faiblesses surprenantes pour un simulateur de ce calibre. Tout d'abord la prise en main de l'appareil n'est pas aisée Les differents aspects du pilotage de base ne sont pas abordes, aucune notion sur la théorie du vol n'est enseignée Pas de doute Hornet est reserve aux pilotes virtuels deja rodes Les missions d'entraînement se résument a une mise en situation, sans aucun commentaires, on se souvient de l apprentissage sur *Flanker 2* où un pilote virtuel prend les commandes et commente en direct toutes ses actions Reste le manuel, dont on a évoque plus haut les faiblesses Courage, n'est pas pilote de l'aeronavale qui veut !

La modelisation des vues exterieures, des objets 3D est loin de la qualite obtenue sur *Flanker 2* Cela est dû certainement a la profusion des détails et des fonctions affichees sur la planche de bord On passe d'ailleurs le plus clair du temps de vol le nez colle sur les ecrans multifonction Les reliefs ont une volumetrie agreable (pas d'angles vifs), mais le mapping reste pauvre : pas d'image satellite, juste du gazon à perte de vue, vert en Inde et gris en Russie ! Aucune cible terrestre n'est mouvante, les paysages sont ternes, donnant l'impression d'un vol au crépuscule au-dessus des steppes Les objets terrestres sont epars, les routes et rivieres en segment de droite

Le modele de vol est peu realiste , l'inertie de l'avion est tres faible Cela donne l impression de piloter un avion de voltige et non un chasseur biréacteur de plusieurs dizaines de tonnes Le taux de roulis de l'avion est irréaliste, le moindre coup de manche vous fait faire un tonneau, le pilotage devient desagreable ! Le pilote automatique gère ses trajectoires sans aucune anticipation, celles-ci sont « overshootees » (depassées) systematiquement avec une prise de vitesse ou une déceleration quasi immediate, les virages sont brusques Les décrochages et les vrilles sont mous, et s'il vous vient à l'idee de tenter le Cobra (figure que seul le SU 27 peut réaliser), vous vous apercevrez du décrochage uniquement par l'annonce de l'ordinateur de bord et la prise de vario négatif (vitesse ascensionnelle), votre avion etant toujours le nez en l'air et les reacteurs plein pot. en chute libre vers le sol ! D'une manière generale, les decrochages ne se traduisent que par une prise de vario négatif, l attitude de l'avion ne changeant pas d'un poil L action sur le palonnier est très limitée, même une action continue ne fera que legèrement tourner l'avion sur son axe Enfin, la mise en virage par inclinaison sur l'aile amenent un taux de virage très faible, relativement constant quelle que soit l'inclinaison et l'on doit imperativement tirer sur le manche pour tourner

Le décorum abouti sur le pont d'envol, est malgre tout pauvre dans le cadre de l engagement d'un porte-avions Pas de navire d'escorte . L'escadrille embarquée, et par voie de conséquence toutes les missions, sont exclusivement constituees de F-18 En réalité, un porte-avions comporte un panachage de differents types d'avions tels que des E-2C Hawkeye F-14 Tomcat etc. Les ailiers au nombre de trois ou cinq vivent leur vie et suivent leur plan de vol, malgré une communication radio possible Le realisme souffre encore de ces approximations.

Enfin, le nombre relativement faible de missions et l'absence de campagnes donnent une durée de vie relativement courte, malgre l'editeur de missions.

En conclusion, Super Hornet présente dans certains domaines des avancees incontestables par rapport a la concurrence La modélisation du porte-avions et de l'ambiance à bord, les procédures de décollage et d'appontage sont detaillees et fidèles à la réalité Les systemes d'armes sont très complets, tout l arsenal reel est disponible, les modes de gestion et d'acquisitions sont fidelement reproduits Quelques déceptions viennent modérer notre appreciation, notamment la modélisation du vol et du monde extérieur à l'avion et au porte-avions Les missions proposées restent limitees et ne reflètent que partiellement l'engagement réel de forces aéronavales en milieu hostile

Au final, Super Hornet est un jeu complexe, à réserver aux amateurs des systèmes d'armes pointus et fidèlement reproduits Les amateurs de pilotage pur seront eux un peu déçus. ❒

### F/A-18E SUPER HORNET

**Qualites** les differents systemes d armes, l ambiance aeronavale

**Defauts** un modèle de vol incomplet, un apprentissage difficile durée de vie insuffisante

Test realise sur la version commerciale française

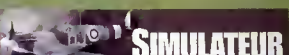
**Extension pour Combat Flight Sim édite par Alsyd et Abacus. Fonchonne sous Win 95/98, nécessite la version complète de CFS.**












**AVEC *Wings over China*, supplément pour *Combat Flight Sim*, Abacus, éditeur spécialisé dans les extensions pour simulateurs de vol, poursuit son offensive sur le front oriental.**

Eric TENG

Abacus a en effet deja sorti deux logiciels sur les batailles de Midway et de Pearl Harbour (ce dernier, intitulé *Pacific Theater*, a d'ailleurs fait l'objet d un article dans le précédent numéro de Cyber)

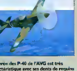


**Un bombardier moyen B-25 Mitchell en mission au dessus de Canton Les details exterieurs de l'avion font presque oublier l'interieur.**

# WINGS OVER CHINA *Mettez un tigre dans votre moteur*

*Wings over China* propose de recréer les appareils et l'environnement des combats aeriens qui ont lieu de 1941 à 1943 au dessus de l'Asie du Sud-Est et qui voient les volontaires americains de l'AVG (American Volunteers Group), les célebres « tigres volants » proteger les voies de ravitaillement de l'armee chinoise de Tchang Kaï Chek a partir de la Birmanie.

On retrouve les Curtiss P-40B et E affublés de leur legendaire mâchoires de requins, les « Zéro » japonais mais aussi quelques nouveautes parmi lesquelles, côte allié, les bombardiers moyens B-25 Mitchell et Bristol Blenheim, le chasseur Buffalo et, du côté nippon, trois bombardiers (Ki21 Sally Ki48 Lily et Ki30 Ann) et deux nouveaux chasseurs (Ki27 Nate et Ki 43 Oscar).



**Le chasseur japonais Hayabusa (Oscar) est l'adversaire le plus redoutable du P-40. Celui-ci ne dispose pas dans le jeu de verrière transparente comme le Zéro.**

**La livree des P-40 de l'AVG est très caractéristique avec ses dents de requins et ses cocardes chinoises.**

Tous ces avions benéficient de tableaux de bord particuliers et sont pourvus de parties animées telles que volets, trains d'atterrissage, ailerons etc Les chasseurs P-40 et du Zero sont particulièrement soignes et bénéficient de planches de bord complètes Leurs verrieres sont par ailleurs transparentes alors que les dix autres appareils sont très inégalement traites Le B-25 Mitchell n'est par exemple pas pourvu d'instrumentation de digne de ce nom aucun parametre moteur n'étant disponible, le tableau de bord est indigent.

Les vues 3D des cockpits ne sont pas non plus à la hauteur, en comparaison a ce dont on dispose dans CFS, aucun instrument ne fonctionne la verriere et le collimateur ont disparu, bref une vue inexploitable, ce qui ralenti de surcroît fortement l affichage (l'affichage 3D est effectivement moins gourmand dans CFS). D'autre part, on aurait aime disposer d'un viseur de bombardement, car pour toucher un cible, le B-25 en est réduit à faire un pique! Enfin, certains appareils japonais sont dotés d'instruments indifferemment gradués en mètre ou en pied, extraits des planches allemandes, anglaises ou américaines, ce qui ne reflète certainement pas la réalite

Quinze autres appareils sont disponibles dans la bibliotheque d'objets, où l'on retrouve l'ensemble des appareils publiés par Abacus dans les précédents volumes Hellcat, Avenger, Jack etc. Des bugs apparaissent malheureusement, notamment au niveau de l'affichage des cockpits sur les vues exténeures (liés a la carte graphique ?) Ces bugs n'existaient pas dans les deux logiciels precedents

Au niveau des extérieurs, l'ensemble du théâtre des opérations est reproduit. La majeure partie du continent est traité de façon generique, ce qui permet d'en couvrir une surface importante on retrouve ainsi la Birmanie, la chaîne de l'Himalaya (la « bosse » tel que les pilotes l'appelaient) et la Chine du sud Ne vous attendez pas a voir des mapping avec image satellite, le relief est tres anguleux, et certaines jonctions entre le plat et les reliefs présentent une discontinuité flagrante Toutefois, le décorum des scénarios est soigne et l'impression de survoler la forêt tropicale ou les hautes chaines himalayennes est correctement rendue



**Ce bombardier japonais Sally ne rentrera pas a la base L'armement consequent du P-40 en fait un bon intercepteur de bombardier.**

Les objets 3D terrestres ne sont pas oubliés. Plusieurs douzaines de bâtiments de navires et de véhicules sont disponibles et peuvent être utilises pour recreer vos missions Attention car l'editeur n'est pas inclus dans le logiciel, il faut creer chaque mission a la main à partir de tableaux Excel selon un procédé bien connu des enthousiastes de CFS

Enfin vingt missions historiques vous mettent en situation Elles vous placent generalement aux commandes d'un chasseur P-40, en escorte de bombardiers, en interception ou encore en reconnaissance (les concepteurs sont allés consulter les archives de l AVG) On y retrouve les difficultés rencontrés par les pilotes américains placés aux commandes d'appareils rustiques mais robustes face aux appareils plus agiles de l'empire japonais La mise en place de la seule tactique gagnante est une gageure - surprendre l'ennemi d'en haut, piquer, puis s'échapper...

En résume, Abacus nous propose un supplément pourvu d'appareils plus léchés que sur les productions précédentes, mais cependant encore un ton en dessous des modeles originaux de *Combat Flight Sim* L'interêt des scenarios est reel, par le plaisir que procure le survol de la chaîne himalayenne, mais aussi par le challenge que représente le combat aérien aux commandes d'avions surclassés ! On peut regretter l'héterogénéite des appareils au niveau du traitement de la planche de bord Une série de bug entache gravement le programme, ce qui donne l'image d'un production sortie a la va-vite. *Wings over China* sera pleinement exploite par les inconditionnels de *Combat Flight Simulator*, qui profiteront de la librairie d'objets, à partir de laquelle ils creeront leurs propres scénarios Espérons qu'un patch reglera tous les problemes évoqués plus haut... ❐

**AFIN de vous permettre de mieux appréhender les simulateurs de vol, *CyberStratège* vous propose une série de quatre articles de conseils de vol, limitée à la période phare du combat aérien, la Seconde Guerre mondiale. L'objectif est tout d'abord de vous familiariser avec les bases du pilotage puis de vous apprendre à effectuer les manœuvres classiques du pilotage de chasse, telles quelles se pratiquaient avec les avions à hélices en 1939-1945.**



# MANUEL DU PILOTE DE CHASSE

## I. LES BASES DU VOL

Eric TENG

Ce premier article explique les théories du vol, dont la maîtrise vous permettra de comprendre et anticiper les réactions de votre avion, en posant ainsi les bases nécessaires à une progression dans l'art de piloter. Dans les articles suivants, la théorie sera mise en pratique sur les manœuvres de bases puis deux types de combats seront traités dans les deux articles suivants, tout d'abord le dogfight (combat de chasseurs contre chasseurs) puis l'interception de bombardiers.

Les manœuvres « historiques » seront examinées et mises en application à l'aide de deux des simulateurs de vol les plus complets du moment : ***Combat Flight Simulator*** de Microsoft (CFS) et ***European Air War*** de Microprose (EAW). Vous pourrez alors piloter les chasseurs virtuels à la façon des pilotes d'autrefois !

### GARDE À VOUS !

La compréhension de la théorie du vol est un exercice assez rébarbatif, elle est cependant indispensable au pilote. Les meilleurs as ont tous usé leur fond de culotte sur les bancs de l'école, à votre tour !

Un avion est toujours composé des mêmes éléments : une **aile**, un moteur et des commandes de vol. Les commandes de vol basiques sont au nombre de trois, c'est ce que vous tentez de reconstituer autour de votre écran : le manche à balais, le palonnier et la manette des gaz. Ces commandes servent à positionner l'avion sur sa trajectoire et sur ses trois axes de rotation possible: le tangage, le roulis et le lacet. (**fig 1**). Le manche à balais agit sur les deux premiers, le palonnier agit sur le troisième. A noter que sur les appareils de la Seconde Guerre, le couplage palonniers/manche à balais n'existait pas, nous vous déconseillons donc d'activer cette option, pour bénéficier d'une immersion plus grande dans le monde du pilotage. Il est regrettable que seul CFS propose cette possibilité !

Le vol d'un avion est la conjonction de deux phénomènes, la portance de l'aile et la propulsion de l'hélice. Enlevez l'un ou l'autre, l'avion finira toujours par rejoindre le sol, plus ou moins brutalement !

La **portance de l'aile** est proportionnelle à trois facteurs : sa courbure, son incidence (angle du filet d'air avec le profil de l'aile), et sa vitesse dans l'air. Augmentez l'un des trois paramètres, la portance suivra et l'avion prendra de l'altitude. Attention, car ce principe a une limite, c'est le décrochage. En effet, chaque aile possède un domaine de vol qui limite ses capacités. A une incidence et une courbure données, l'aile ne pourra « porter » correctement que sur une plage de vitesse limitée. Pas assez ou trop de vitesse, l'aile ne supporte plus le poids de l'avion et celui-ci « décroche ». Ce décrochage est un phénomène plus ou moins brutal, dépendant du profil de l'aile et de la charge de l'avion (et aussi du facteur de charge comme nous le verrons plus loin).

Un des exercices élémentaires de l'apprenti pilote consiste à aller aux limites basses du décrochage. Pratiquement, il s'agit de mettre son avion en palier

*En titre* **La finesse de la modélisation tant de la carlingue que de la planche de bord fait de *Combat Flight Sim* un must du simulateur de vol.**

à 3 000 pieds (ou 1 000 m), puis de réduire la vitesse tout en conservant son altitude. Lorsque la vitesse de décrochage est atteinte, l'avion pique brutalement du nez et perd quelques centaines de pieds en un éclair. Pour rétablir la situation, il faut prendre de la vitesse afin de revenir dans le domaine de vol, et donc contrairement au réflexe qui fait tirer sur le manche pour redresser l'avion, il faut au contraire piquer (pousser le manche) et mettre les gaz !

Bien souvent, et particulièrement en combat, le décrochage ne se fait pas de manière symétrique, une aile peut décrocher avant l'autre. L'avion se met à tourner sur lui-même comme une feuille morte: c'est la vrille ! Pour entrer volontairement en vrille, faites comme pour un décrochage classique et actionner brutalement le palonnier d'un côté. Pour sortir de vrille, la recette générale est d'actionner le palonnier en mettant du pied contraire à la vrille, c'est-à-dire qu'il faut orienter le gouvernail dans le sens opposé au sens de rotation de l'avion et... attendre!

Partez en décrochage dans les différentes configurations de vol (volets sortis, rentrés, avion chargé ou pas), vous constatez que les vitesses de décrochage varient de façon sensible. Notez ces vitesses, elles vous servent à rester toujours au-dessus du décrochage, notamment à l'atterrissage.

Malheureusement, plus la portance de l'aile augmente, plus la traînée est importante. La traînée, c'est la résistance qu'oppose l'aile à son déplace-

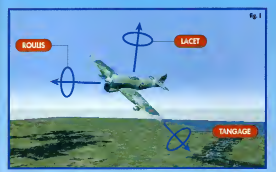
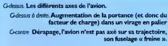



fig. 2





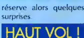
*Ci-dessus.* **Les différents axes de l'avion.**

*Ci-dessus à droite.* **Augmentation de la portance (et donc du facteur de charge) dans un virage en palier**

*Ci-contre* **Dérapage, l'avion n'est pas axé sur sa trajectoire, son fuselage « freine ».**

ment dans l'air. Il faut donc compenser ce frein par une augmentation de la puissance du moteur. Lorsque l'on sort les volets, surveillez la vitesse !

Pratiquement, le moyen le plus rapide pour prendre de l'altitude (d'augmenter la portance) est de modifier l'incidence de l'aile et donc de tirer sur le manche. En accompagnement à ce mouvement, il faut mettre des gaz, sous peine de voir immédiatement sa vitesse chuter et de décrocher. De même, le mouvement de descente se fera en réduisant la portance par une baisse de l'incidence (manche en avant). La vitesse augmente par perte d'énergie potentielle, il faut réduire les gaz. Une vitesse de descente excessive peut endommager la structure de l'appareil, attention à ne pas la dépasser. Le Me 109 a, par exemple, beaucoup de difficulté à répondre à haute vitesse, ne tentez pas de piquer trop près du sol, la ressource vous



réserve alors quelques surprises.

## HAUT VOL !

On sait monter et descendre, voyons maintenant comment tourner en palier. Premier principe : l'avion tourne avec ses ailes et non sa gouverne de direction ! Le virage consiste à incliner la portance des ailes vers l'intérieur de celui-ci de façon à déplacer l'avion dans une direction ou une autre. En inclinant la portance, celle-ci ne sera plus suffisante pour contrecarrer le poids de l'avion, toujours dirigé vers le bas (**fig 2**). Il faut tirer sur le manche pour augmenter la portance et maintenir l'avion en palier. Plus vous inclinez votre avion, plus vous tirez sur le manche, et plus court vous tournez, en augmentant aussi la traînée... et donc il faut encore ajouter de la puissance. Attention, car pour tourner serré, il ne suffit pas d'incliner plus les ailes car les avions ont chacun une vitesse de combat à

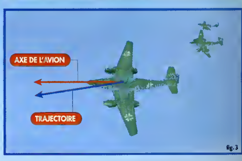



fig. 3

laquelle ils sont plus manœuvrant. Généralement, moins l'avion va vite et plus il tourne serré : sous le même facteur de charge, le rayon de virage double si l'on passe de 200 à 300 mph.

Phénomène corollaire au virage, le « lacet inverse » met l'avion en travers de sa trajectoire. En effet, lors de la mise en virage, la traînée de l'aile à l'extérieur du virage augmente par rapport à celle de l'aile intérieure du fait de la sortie des ailerons. La conséquence est que l'aile extérieure ne « suit » plus le reste de l'avion, celui-ci « dérape » (le fuselage se met en travers) et vous perdez encore de la vitesse (**fig 3**). Pour contrer ce phénomène, il est nécessaire de « mettre du pied » en accompagnant le virage avec une action sur le palonnier. Plus l'envergure de l'avion est grande, plus importante doit être cette action. Ceci est particulièrement sensible sur les planeurs ou les bombardiers. Comment rétablir la symétrie du vol? La bille est l'instrument qui permet de juger de cette symétrie. Elle doit toujours être au milieu (sauf manœuvre spéciale), maintenez la en corrigeant par des actions sur le palonnier, du côté de la bille. Dans certaines figures, la dissymétrie du vol peut parfois être recherchée, notamment lorsque le pilote cherche volontairement une perte de vitesse. Nous verrons ce type manœuvre dans les prochains articles.

Parlons maintenant du **facteur de charge**. Ce terme qualifie en quelque sorte l'intensité de la force de portance de l'aile par rapport au poids réel de l'avion. Plus celle-ci sera importante, plus le « poids apparent » de l'avion et de son pilote sera grand. On mesure généralement sa force en nombre de G, 1G étant la force d'attraction ter-

**Un FW 190 aligné prêt à décollé. On note les volets sortis d'un cran. Le pilote actionne les commandes de vol (ailerons, gouvernes de direction et de profondeur) et vérifie leur bon fonctionnement.**





**Une telle inclinaison en virage peut amener à prendre 4G, attention au voile noir !**

restre. Un calcul savant montre qu'un avion en palier subit 1G, un avion en virage, toujours en palier, incliné à 60°, subit 2G : à cet instant, vous pesez donc deux fois plus lourd ! Un autre moyen de subir les G est de faire un brusque piqué (G négatif) ou une ressource (G positif). Dans ces cas là, vous êtes soit décollé de votre siège soit enfoncé dedans.

Lors de la Seconde Guerre mondiale, les pilotes ne disposaient pas de combinaison anti-G et leurs effets se faisaient pleinement sentir. Un G négatif vous fait monter le sang à la tête, les petits vaisseaux du fond de l'œil grossissent sous l'effet de la pression sanguine, vous « voyez » votre sang : c'est le **voile rouge**. Vous risquez l'hémorragie cérébrale, la mort dans les trois minutes. A l'inverse, un G positif fera gonfler vos chevilles par un afflue de sang vers le bas, votre cerveau ne sera plus irrigué, vous ne voyez plus rien : c'est le **voile noir** et vous risquez l'évanouissement.

Le facteur de charge est l'un des aspects les moins bien rendus par le pilotage virtuel. Bien que l'écran deviennent rouge ou noir selon le cas, le pilote virtuel ne s'évanouit jamais sous un fort facteur de charge. Parfois cependant, la structure de l'avion cède, et vous laissez derrière vous les ailes... A l'époque, la résistance des matériaux faisait que les structures d'avions étaient généralement plus faibles que la résistance du corps humain, si bien que le domaine de vol des avions était encore limité par la structure de l'avion. Ce qui n'est plus le cas des chasseurs contemporains. Cela n'a l'air de rien à l'époque où la chasse flirte avec les 10G, mais subir 2G sur un virage à 360° représente déjà un sacré supplice, votre serviteur ayant testé la chose ! Le facteur de charge influence aussi la vitesse de décrochage. Plus le poids de l'avion est important, plus la vitesse de décrochage est haute. Si en palier, vous êtes déjà en limite de décrochage (phase d'atterrissage par exemple), ne tentez surtout pas de virage car c'est le départ en vrille assuré! En effet, l'augmentation de l'inclinaison de l'appareil aboutira à un facteur de charge plus important et donc un poids apparent majoré, résultant quasi immédiatement en un décrochage

## PLEIN GAZ !

Dernier élément, **le moteur et son hélice.** La connaissance du moteur de son avion et des phénomènes qui y sont liés est tout aussi important que la connaissance des caractéristiques de vol. Les effets les plus remarquables sont le couple moteur, le vent tourbillonnant et l'effet gyroscopique, liés à la rotation de l'hélice. Ils s'appliquent sur toutes les phases de vol, et en particulier au décollage. Lorsque vous mettez les gaz à l'arrêt, la résistance que produit l'hélice contre sa mise en rotation, incline l'avion dans le sens opposé : l'avion fait immédiatement une embardée vers la gauche, il faut mettre du pied à droite.

La principale application de l'effet gyroscopique de l'hélice met votre avion en virage à gauche ou à droite à chaque changement d'assiette. Le vent tourbillonnant créé par l'hélice autour du fuselage frappe les ailes et la dérive de l'avion. Celui-ci tournera mieux dans un sens que dans l'autre (généralement à gauche). A cet égard, certains bimoteurs ont les deux hélices qui tournent en sens contraire afin d'annuler leur effet.

Les simulateurs pointus, comme CFS, proposent la gestion de paramètres moteurs supplémentaires tels que le réglage du pas de l'hélice, et le réglage de la richesse du mélange. A l'époque, et comme c'est encore le cas actuellement, les moteurs atmosphériques étaient très sensibles à la pression de l'air (d'où leur nom...). En effet, chacun a remarqué l'essoufflement du moteur de sa voiture au passage d'un col dans les Alpes, et bien c'est idem pour l'avion. Le pilote peut grâce à une action sur la manette de richesse, au fil de sa prise d'altitude, réduire l'apport d'essence dans le mélange, afin de rester toujours à l'optimum du rendement du moteur. Le pilote a éventuellement à sa disposition l'indicateur de la température des gaz rejetés. Celle-ci devra toujours être maximale, témoin d'une bonne combustion. A défaut, en altitude, on réduit la richesse jusqu'à atteindre la plus grande vitesse de rotation. Au décollage par contre, la richesse est maximale (calage dit « plein riche »).

Le réglage du pas de l'hélice est un raffinement qui améliore le rendement de l'hélice en fonction de la vitesse de l'avion. Si l'on considère que l'hélice est, ni plus ni moins, un assemblage de trois ou quatre petites ailes destinées à porter l'avion vers l'avant, on comprend tout de suite que les règles énumérées plus haut pour l'aile, s'appliquent aussi à l'hélice. Un hélice décroche, possède un angle d'incidence optimal, etc. Le réglage du pas de l'hélice permet, par une rotation de la pale d'hélice autour de son axe longitudinal, de toujours avoir l'incidence optimale. Au décollage, alors que la vitesse de l'avion dans l'air est quasi nulle, le réglage sera calé sur l'incidence minimale (« plein petit pas » dans le jargon du pilote), alors qu'en croisière, le pas sera maximal. Evidemment, une hélice avec un grand pas présente une forte résistance à l'air, elle a plus de mal à tourner sur elle-même qu'une hélice avec un petit pas. C'est pour cela qu'avant de mettre les gaz pour une accélération, on réduit toujours le pas de l'hélice en premier afin de faciliter la prise de rotation. A l'inverse, lors d'une décélération, on réduit d'abord les gaz... Pour ceux qui sont tentés par le véritable apprentissage du pilotage, désactivez le contrôle automatique de ces paramètres, vous saurez alors ce que pilotage veut dire (c'est possible uniquement dans CFS) !

Ce premier article vous a familiarisé avec les bases du pilotage, le prochain article devrait vous familiariser avec les instruments de bord et nous y effectuerons les manœuvres de bases. Bon vol ! ❒



**Le cockpit du P-51 tel qu'il est représenté dans *Combat Flight Sim*. Nous aborderons dans le prochain article le détail de chacun des instruments.**

# LE COURRIER DES LECTEURS

## CYBER, LA REVUE DES SIMULATEURS ?

Tres cher CyberStratege

C'est la premiere fois de ma vie que j'ecris a une revue, c'est vous dire si je trouve que vous en valez la peine D'abord sachez que je suis un grand amateur de jeux de stratege d'abord sur carte, puis par la suite sur ordinateur (quand on est marie et que l'on a des enfants il est difficile de garder deployee une carte sur une table plusieurs jours d'affilee) Avant d'acquerir un jeu, j'attends presque a chaque fois que l'un de vos redacteurs donne son avis Donc je me fie, comme nombre de vos lecteurs enormement a vos critiques C'est ainsi que j'ai achete *Masters of Orion* (massacre par des redacteurs incompetents — dans le domaine qui nous interesse — d'autres revues destinees a un large public), *Steel Panthers* I et II (ereintes de la même maniere) et *Operational Art of War* I et II (qui lui a ete etrangement bien accueilli par les autres revues, comme quoi...)

Donc je suis tres heureux que vous vous adressiez directement a nous plus amateurs de jeux de reflexion que de reflexes Je ne denigre pas les jeux d'action, surtout s'ils sont intelligents et bien faits, mais je deplorait simplement que notre minorite etait bien delaissee Heureusement qu'il existe maintenant une revue comme la vôtre qui se soit specialisee dans un seul type de jeux sur ordinateur

Par la suite j'ai decouvert vos articles sur les jeux de simulation en particulier ceux sur les avions de la Seconde Guerre mondiale J'ai achete *Combat Flight Simulator, European Air War, WWII Fighters* et *Fighter Squadron* (avec moi c'est tout ou rien) et un joystick (la honte...) J'y joue donc beaucoup quand mon garçon ne me pique pas ma machine ! Maintenant il s'interesse aux avions et a la Seconde Guerre mondiale Il attend même que nous ayons un second ordinateur afin d'affronter son pere (l'inconscient)

J'ai donc voulu en savoir plus sur ces jeux et je cherche a savoir s'il existe une revue parlant essentiellement des jeux de simulation de chars avions, engins spatiaux, navires, etc J'en ai bien trouve une mais qui m'a laisse sur ma faim J'ai donc pense a vous En effet c'est vous qui m'avez fait tomber dedans avec vos articles avises et vos critiques elogieuses ! Maintenant, il est temps pour vous de repondre a l'attente de tous ces malheureux que vous avez fait tomber dans ce piege infâme

( ) Je recherche donc une revue parlant essentiellement des jeux de simulation (comme CyberStratege des jeux de stratege), avec des articles sur les jeux, des conseils des tactiques, des rappels de contexte historique — n'oublions pas le côte pedagogique de certains produits — des descriptions des vehicules, leurs forces leurs faiblesses, leurs particularite les differentes evolutions qu'ils ont subi comment les utiliser au mieux etc Mais aussi des patchs des demos des extensions, des scenarios (ouais tout plein), de nouveaux avions

Je rêve de piloter un Dewoitine 520, un Moranne-Saulnier 406, un Potez 603 pour mettre en pieces ces vilains avions a croix gammees mais aussi de voler sur ces magnifiques appareils italiens, russes ou japonais Bref sortir de ces sempiternelles redites que sont les avions americains anglais et allemands, a croire qu'il n'y avait qu'eux Mais grâce soit rendue a Microsoft qui nous permet d'ajouter dans son jeu nos propres productions nationales En fait, ce que je voudrais, c'est ce que vous nous offrez deja avec CyberStratege mais pour les jeux de simulation le même serieux, le même esprit creatif la meme passion pour l'histoire En plus, ça liberera de la place dans CyberStratege pour nous parler encore plus de *Masters of Orion Steel Panthers* et des autres he he !

Continuez comme ça les gars !

**Alain LAMBIN**

*Encore un converti, ça fait plaisir ! Pour repondre a votre demande il n'existe a notre connaissance qu'une seule revue qui traite uniquement des jeux de simulation et le fait d'ailleurs avec un grand talent, c'est* **Micro Simulateur** *publiee par les editions Lariviere et disponible en kiosque Bien qu'il s'agisse d'une maison d'edition « concurrente », nous recommandons cette revue sans reserve c'est la plus pointue pour tout ce qui touche aux simulateurs et ils sont tres sympas !*

*Juste un mot toutefois ce sont plutôt des ferus de technique que d'histoire La plus grande partie du magazine est d'ailleurs consacree a des simulateurs « civils » et a des conseils de navigation, conception de carte problemes techniques, etc, que des articles historiques ou conseils de jeu... Pour cela, vous n'avez que* CyberStratege, *bien entendu ! Pour ce qui est de la partie historique, nous vous recommandons neanmoins* **Wingsmasters** *une revue du groupe Histoire & Collections consacree aux maquettes d'avions mais qui comprend d'importants articles 100 % historique sur les escadrilles les campagnes aeriennes, les marquages etc Une source inestimable de renseignements pour se creer des appareils et des scenarios !*

*Votre lettre nous renforce en tout cas dans notre choix d'ouvrir le magazine a ce type de jeux, et notre nouveau dossier sur les conseils de vol va dans ce sens Bon vol et bonne chasse !*

Pour contacter la rédaction :
CyberStratège, 5 av de la Republique, 75541 Paris Cedex 11 Tel 01 40 21 18 20
Par e-mail **cyberstratege@histecoll.com**

### LES PETITE ANNONCES DE CYBERSTRATEGE

#### Ventes, achats de jeux

Ach **vieux jeux SSI** *Second Front, War in Russia*, etc., Stephane au 04 66 52 05 24

Rech jeux de plateau ***Full Metal Planete*** (sortie en 88) et *Kriegspiel* M Merly, tel 01 30 71 97 66

Vends ***Napoleon 1813, Nord vs Sud*** *Close Combat* 1, 2 et 3 *Steel Panthers II* et autres Tél 01 39 93 54 71 apres 20 h (Gilles)

Ach ***X-Com Apocalypse Chaos Gate*** Civ 2 et jeux tactique (CC1 etc ) Tel 04 67 84 43 73 (Christophe)

Vds **Steel II et III OAW** + pack Harpoon 97 pour 90 FF (port compris) Michelc@club-internet fr ou 03 85 59 46 73

Ach ***Great Battles of Alexander*** Caesar, *Hannibal* vf has prix Tel 03 84 24 62 26 (hr)

A vendre TAK, ***C&C Soleil de Tiberium*** *History of the World* Cherche partenaire TA, *Starcraft Warzone* Contact **soslan@magic fr**

Rech log PC ***Steel Panthers II, Master of Orion II*** Outpost 2 Tel tlj M Schibler 04 78 96 91 84 (de 18 h a 22 h)

Vds ***Art of War*** I et II (vf) 150/200 FF ***Panzer 3D*** 200 FF (vf) Tel 04 93 62 33 59 apres 20 h

Ach version 1 11 ou + de ***Battleground : Waterloo*** Ecr Daniel Leray gendarmerie 20229 Piedicroce

#### Contacts

Organise **sejours jeux de strategie** dans l'Est ouvert a joueurs passionnes Contact : Xavier Jacus (*NDLR le grand ancien du Cercle de strategie ...*), tél 03 29 91 17 69

Grande campagne SPWW2 sur **Nantes** au club **Strateges et malefices** Rejoignez-nous ! | Luc Demary au 02 40 43 95 91

Cherche partenaires pour ***West Front*** ou ***East Front*** E-mail pajol@village-uunet.be

#### Divers

Recherche sets de jeu pour ***Aide de camp, Imperium Romanum II*** *An Mil, Europa Universalis Empires of Middles Ages* Tel 01 43 73 16 28 apres 17 h

Vends numeros complets de ***VaeVictis*** du **1 au 24** Tel 02 40 58 87 66

Vends collection A/S **2e GM** docs, wagames, maquettes, jeux PC, livres Jean-Michel au 01 47 76 33 29

Vive ***Cyberstratege*** et vivement que vous soyez un mensuel voire un hebdomadaire ! (*c etait la PA gratuite d'un lecteur enthousiaste*)

**www multimania.com\atomicro**
Pour 10 FF/mois offrez vous **toute la micro** (composants et logiciels) a des prix « imbattables »

Recherche ***Napoleon et l'Autriche 1805 Napoleon et la Russie 1805-1807*** de Tranie et Carmignani (prix quelconque !) Max Ronzani, rue Solaroli 1, 31017 Crespano del Grappo Italie

*Cyberstratège 18*

### VOTRE PETITE ANNONCE

Petite annonce gratuite profitez-en, offre limite dans le temps jusqu'à decision contraire de la redaction !

*Bon à decouper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à*

**HISTOIRE & COLLECTIONS**
**5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11**
*Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51 11*

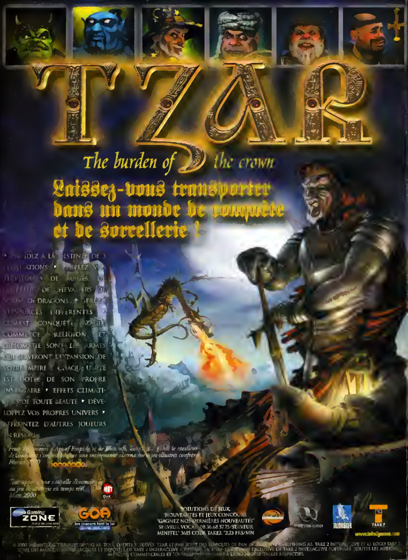
**RUBRIQUE**

- ❑ Recherche d'adversaires
- ❑ Vente/achat de jeux
- ❑ Vente/achat de materiel informatique
- ❑ Divers
- ❑ Professionnels (forfait de **150 F** annonce encadrée)

50 F GRATUITE*

**la petite annonce si vous n'êtes pas abonné**

*sauf annonces professionnelles


TZAR
The burden of the crown
Laissez-vous transporter dans un monde de conquête et de sorcellerie !
DE DRAGONS
DIFFERENTES
COMMERCE RELIGION ET
DIPLOMATIE SONT LES ARMES
QUI SERVIRONT L'EXPANSION DE
VOTRE EMPIRE
EST DOTÉE DE SON PROPRE
EFFETS CLIMATI-
DE TOUTE BEAUTÉ • DÉVE-
LOPPEZ VOS PROPRES UNIVERS •
D'AUTRES JOUEURS
Mars 2000
Gaming ZONE
GOA
les joueurs font la loi
SOLUTIONS DE JEUX,
"GAGNEZ NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS"
MINITEL" 3615 CODE TAKE2. "2,23 FRS/MN
TALONSOFT
TAKE 2
MARQUES COMMERCIALES ET